# SEGA

# PRO - MASTER

## VOLUMEN 2

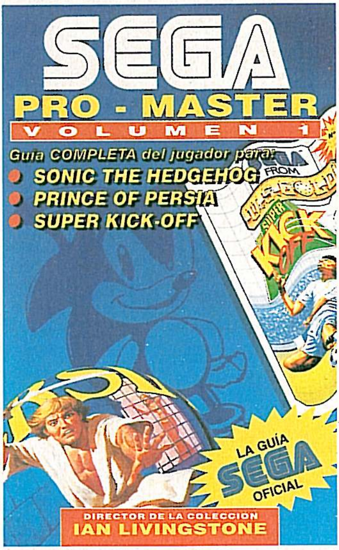
Guía COMPLETA del jugador para:

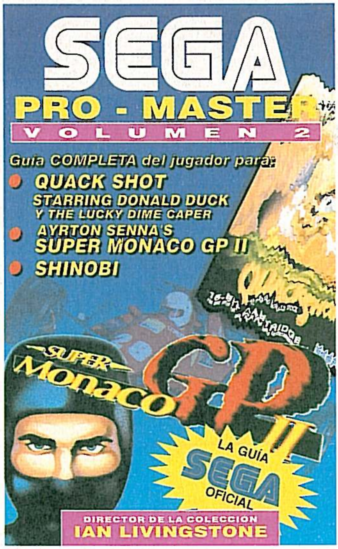
- **QUACK SHOT**
  **STARRING DONALD DUCK**
  **Y THE LUCKY DIME CAPER**
- **AYRTON SENNA'S**
  **SUPER MONACO GP II**
- **SHINOBI**

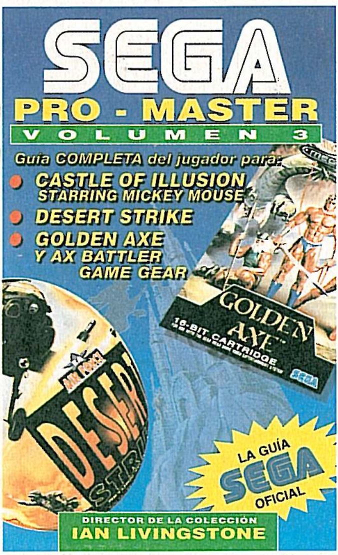


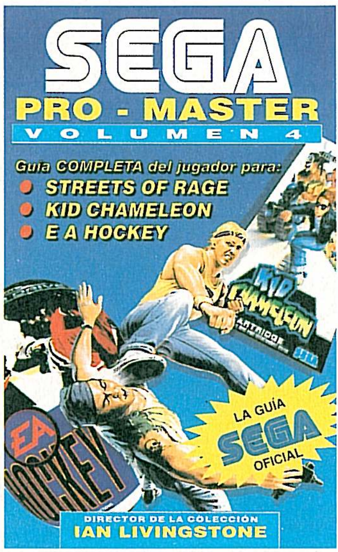

LA GUÍA SEGA OFICIAL

DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
**IAN LIVINGSTONE**


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 1
Guía COMPLETA del jugador para:
SONIC THE HEDGEHOG
PRINCE OF PERSIA
SUPER KICK-OFF
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 2
Guía COMPLETA del jugador para:
QUACK SHOT
STARRING DONALD DUCK
Y THE LUCKY DIME CAPER
AYRTON SENNA'S
SUPER MONACO GP II
SHINOBI
Super Monaco GP II
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 3
Guía COMPLETA del jugador para:
CASTLE OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE
DESERT STRIKE
GOLDEN AXE
Y AX BATTLER
GAME GEAR
GOLDEN AXE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 4
Guía COMPLETA del jugador para:
STREETS OF RAGE
KID CHAMELEON
E A HOCKEY
EA
HOCKEY
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE

# PREFACIO

Los juegos de consola son una parte muy importante de la vida de muchas personas y me siento especialmente satisfecho de poder participar en esta colección tan emocionante. Hay muchos juegos que el jugador nunca alcanza a ver completamente. ¡Con la ayuda de estos libros, no sólo será capaz de terminar los juegos sino que también conocerá cosas sobre su origen, creación y sobre sus secretos ocultos, y sobre la forma de lograr grandes puntuaciones! Espero que los disfrutéis y saquéis provecho de ellos.

¡Buen juego!



# SEGA
## PRO - MASTER
### VOLUMEN 2


Texto de Andy Smith & Bob Wade

Gráficos de Matthew Woodley
& James McCormack

Cubierta y distribución de Words & Pictures

Director de la colección Ian Livingstone



EDICIONES APÓSTROFE, S.L.

Primera edición de bolsillo publicada por
Simon & Schuster Ltd., Londres, 1992


Llançà, 41. 08015 Barcelona

ISBN: 84-455-0060-0 (Obra completa)
ISBN: 84-455-0062-7 (Vol. 2)
Depósito legal: B. 41.447-1992



Impreso por Romanyà Valls
Verdaguer, 1. Capellades (Barcelona)

Impreso en España
*Printed in Spain*

# INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Sega Pro-Masters, las guías oficiales Sega para sacar el máximo provecho de tus juegos. Cualquiera sea el modelo de máquina Sega que tengas, en estas páginas encontrarás todos los secretos que te permitirán llegar a ser un super jugador. Todos los títulos de esta serie (ver anteportada para el resto de libros) han sido escritos por escritores de videojuegos bajo la dirección de Ian Livingstone. Ian es coautor de las muy vendidas series *Fighting Fantasy Gamebook*, inventor de varios juegos de mucho éxito y una autoridad en los juegos de fantasía.

# ÍNDICE

## Empezando por el principio

*Guía para jugadores inexpertos*

Es la primera vez que ves una de estas máquinas Sega, estás frente al televisor con una pila de libros y cables y trocitos de plástico negro, estás algo preocupado porque quieres grabar una película que van a poner dentro de un rato y tienes en mente la imagen de dos horas de cinta de vídeo llena de *Sonic the Hedgehog*... bueno, siéntate, relájate y continúa leyendo, juntos vamos a aclarar todo esto.

Este libro cubre tres tipos diferentes de máquinas Sega: la Mega Drive, la Master System y la Game Gear. Nuestra primera tarea será averiguar qué tipo de máquina es la que tú tienes. Esto no va a ser muy difícil, ni tan solo para los más principiantes, pues el nombre de la máquina está escrito en letras muy grandes en la caja. Si por algún motivo sólo tuvieses la máquina pero no la caja podrás encontrar el nombre en la misma máquina... ¿lo tienes? Bien, pues vamos a empezar.

Si tienes una Game Gear puedes ir directamente a la página 10 (a no ser que tengas un profundo deseo de aprender cómo funciona un sistema que no tienes, en cuyo caso esta sección es para ti).

Tanto Mega Drive como Master System están estructuradas de forma similar. Tienen tres componentes básicos: la consola en sí, la fuente de alimentación y el cable de televisión. Los tres pueden identificarse fácilmente... la consola es grande y está hecha de plástico, la fuente de alimentación lleva una clavija y el otro cable es el cable de la televisión.

Enchufa la fuente de alimentación a la parte posterior de la consola (el enchufe está en el lado izquierdo de la máquina). Y seguidamente enchufa el sistema a la red principal.

Conecta la parte más larga del cable de televisión en el enchufe de la parte posterior de la consola que está marcado como «RF OUT». No es ni necesario ni de utilidad alguna entender lo que quiere decir «RF OUT», de manera que no voy a aburrirte con ello.

Ahora viene la parte más peliaguda de toda la operación... Encontrar el sitio en la parte posterior de la televisión donde está enchufada la antena. Desenchúfala y conéctala al enchufe que hay en la cajita del cable de televisión. Ahora enchufa la parte más corta del cable de televisión allí donde has desenchufado la antena de la tele. Es pan comido.

Si el interruptor de este cable está colocado en TV o ANT (según el sistema que tengas) podrás mirar normalmente la televisión y el vídeo; de momento déjalo en la otra posición.

Asegúrate de que el interruptor principal está cerrado, coge el cartucho del juego y colócalo en la ranura de la parte superior de la máquina con la etiqueta mirando hacia ti. No tengas miedo de apretar fuerte, el cartucho tiene que insertarse en la ranura y no sólo descansar sobre el agujero.

Enciende la máquina y busca un canal del televisor que no se utilice normalmente hasta que aparezca la imagen (debería aparecer en el mismo canal en el que se ve el vídeo, si tienes uno). Cuando la recepción de la imagen sea clara y se oiga el sonido (si has colocado *Sonic* será música) ya estarás listo para empezar. Los que tengan Mega Drive y Master System pueden saltarse el resto de estas páginas.

**Instrucciones para poner en marcha Game Gear**

Sed nuevamente bienvenidos propietarios de Game Gear... vuestra máquina es muy fácil de poner en marcha. Enchufa el cable de conexión a la red principal y el otro extremo a la parte posterior derecha de la máquina. El interruptor se encuentra justo al lado de donde enchufas, éste es el interruptor principal, pero antes de abrirlo aseguraros de que habéis colocado un juego con la etiqueta saliendo de la parte posterior de la máquina. Abre el interruptor... y ya estáis en ello.

Para que la máquina funcione como portátil se tienen que utilizar pilas de 6 AA. Éstas simplemente se tienen que colocar bajo la tapa de la parte posterior de la máquina y encender.

Existen varios periféricos disponibles para toda la serie de consolas SEGA. Hay adaptadores para poder utilizar juegos de Master System en Mega Drive o en Game Gear, y también existe un dispositivo muy útil para ver la televisión en la máquina Game Gear. Puede disponerse de la plétora habitual de joysticks tanto para el Master System como Mega Drive, y los propietarios de Game Gear pueden además aumentar su satisfacción con un artilugio que permite conectar entre ellas hasta cuatro máquinas Game Gear.

De todas maneras la inversión más grande del dinero que has ganado con el sudor de tu frente o has sableado, vas a hacerla en los juegos en sí, de los cuales ininterrumpidamente aparecen más y mejores títulos. La mejor forma de saber qué es lo que está de moda y qué no, en el tema de juegos, es comprar una o varias de las revistas que regularmente informan sobre los productos SEGA. Existen varias publicaciones que pueden encontrarse en la mayoría

de quioscos, cada una de ellas con su propio estilo. Prueba unas cuantas para saber cuál es la que más te gusta, y te mantendrás informado de las últimas versiones así como de los trucos y pistas de la creciente comunidad SEGA.

Pero no estamos aquí para hablar de máquinas SEGA... vamos al grano.

## ¡No se preocupen!

### *Guía amistosa para padres preocupados*

Al contrario de lo que los prejuicios populares inducen a creer, jugar con videojuegos no va a perjudicar la salud de su hijo. De hecho su hijo aprenderá muchas técnicas útiles jugando con los videojuegos.

Actualmente existe una gran variedad de tipos de juegos, pero todos ellos requieren que se utilice una combinación de pensamiento y coordinación manos-ojos. La mayoría de juegos que pueden encontrarse en el mercado requieren la utilización de técnicas de memoria para progresar pasado el primer nivel del juego, prácticamente todos los juegos inducen a su hijo a ejercitar la visión periférica (la habilidad de ser rápidos y reconocer objetos fuera del punto focal de visión), lo que a su vez le llevará a tener una viveza para los deportes y para la vida en general (la visión periférica es una de las cosas que utilizamos para cruzar una calle muy transitada, o cuando estamos conduciendo un coche).

Ya han pasado los días de «Pong» y «Space Invaders». La juventud actual encuentra estos juegos tan divertidos como lavar el coche o hervir un huevo. La generación actual de jugadores quieren juegos que sean rápidos y dinámicos, que requieran estrategia y habilidad mental. Es importante tener en cuenta que los juegos que más éxito comercial han tenido durante los últimos años son aquellos que obligan al jugador a resolver enigmas (lógicamente similares a los que se utilizan para averiguar el CI).

De todas maneras, como padres, hay algunos

temas de interés que deberían mencionarse aquí. Primero y más importante, no es el hecho de jugar un juego lo que va a dañar al niño en forma alguna, sino que lo que puede tener efectos secundarios negativos es el exceso de un juego. Si por ejemplo su hijo no hace otra cosa que sentarse día tras día solo en frente del televisor, estará desaprovechando la oportunidad de tener interacciones sociales positivas y como resultado de esto es posible que no desarrolle tan rápidamente las técnicas de comunicación. De todas formas se tiene que hacer hincapié en que para muchos grupos de jóvenes jugar a estos juegos es una forma de actividad social que implica la participación de más de una persona a la vez, consultas e intercambio de trucos, además los videojuegos ofrecen mucho a aquellos que no están dotados para el deporte y que hasta hace poco eran los marginados tácitos de la comunidad escolar.

Estar mirando la pantalla durante largos períodos de tiempo (varias horas) sin interrupción, puede provocar dolores de cabeza (se ha comprobado que hay operadores de pantalla en grandes empresas que sufren de ello), pero no hay duda que combinar la televisión con la utilización de juegos es mucho más constructivo que la mayoría de programas de televisión.

Una de las quejas más peculiares que afectan a los jugadores es lo que popularmente se conoce como «Pulgar de joystick» o «Pulgar de joypad». Básicamente esto significa que su hijo tiene una ampolla en aquella parte del dedo que se coloca sobre el joypad o joystick. En caso de que esto sucediera no se preocupe, no es más peligroso que las ampollas y calambres que pueden aparecer cuando se empieza a practicar un instrumento de música. Los videojuegos

representan una forma de ejercicio de los dedos, muñecas, ojos y mente.

Ha habido cierta preocupación sobre la naturaleza violenta de los videojuegos, pero el mercado parece estar moviéndose hacia juegos no violentos más «monos», como *Sonic the Hedgehog* —en este juego no hay muertes sin orden ni concierto, sino que se trata de liberar varias criaturas peludas (por esto lo de «monos»)— no hay pruebas de que jugar a juegos violentos haga que sus hijos sean más violentos, de hecho para muchos chicos el juego actúa como una forma de catarsis. Jugar a guerras en una pantalla de vídeo no es más peligroso que hacerlo en el patio de la escuela, y los chicos lo han estado haciendo durante generaciones. Curiosamente las chicas no parecen estar interesadas en los juegos más violentos (se trata de una tendencia, no de una afirmación categórica), cosa que podría sugerir que los juegos están cubriendo una necesidad más que provocar un desorden del comportamiento.

No hay duda de que los juegos en sí son altamente adictivos —tienen que serlo, en caso contrario no habría nadie que quisiese jugar con ellos— y es a este aspecto al que deben prestar atención los padres preocupados. El síndrome de «otro juego» puede mantener a un chico (o a un adulto para el caso) delante de una pantalla durante horas cada vez, el jugador posiblemente no se dará ni cuenta de la cantidad de tiempo transcurrido. Es importante que las actividades recreativas de su hijo no consistan solamente en juegos de interior, sino que debería animarle a practicar hobbies físicos para complementar los videojuegos.

En el ámbito educacional su hijo desarrollará el pensamiento lógico ya que éste es necesario para la

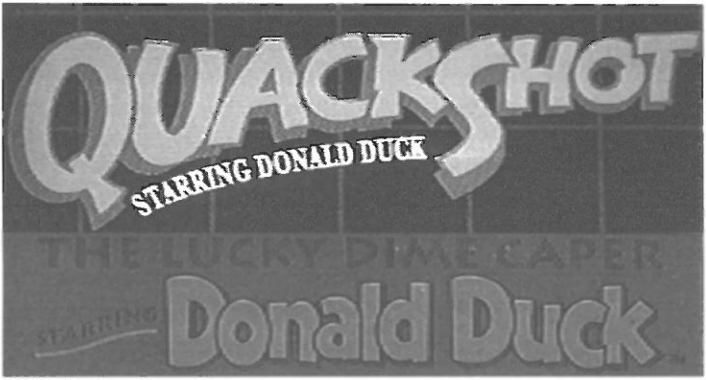
mayoría de juegos existentes en el mercado, esto puede llevarlo a desarrollar una habilidad innata para las matemáticas aplicadas y con toda certeza le facilitará la lectura de literatura computacional.

Existen juegos que fomentan las técnicas creativas, y el ritmo implícito en los videojuegos puede ayudar a aquellos que tengan un sentido musical. Lo que no van a ofrecer los videojuegos es ningún tipo de ayuda en lo referente a literatura, ni una mejor comprensión de la lengua.

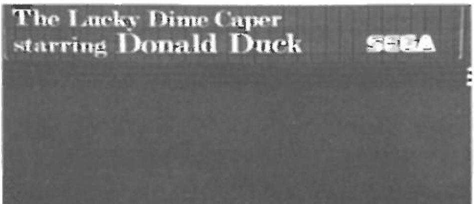
Para los padres de chicos adictos es reconfortante saber que a la larga esta adicción pasará sin dejar ningún tipo de secuelas permanentes y en lo que a adicciones se refiere quizá ésta sea la opción más saludable.

Jason Orbaum

Con especial agradecimiento a:
Barry Jafrato, Julian Clayton, Lizzie Wright e
Indra Goonewardene-Jackson por hacer
posible esta colección


QUACKSHOT
STARRING DONALD DUCK
THE LUCKY DIME CAPER
STARRING Donald Duck




The Lucky Dime Caper
starring Donald Duck
SEGA


GAME GEAR

## HISTORIA DEL JUEGO

*El pato Donald haría cualquier cosa para poder poner sus patas sobre un tesoro, y tanto en* The Lucky Dime Caper *como en* Quackshot *tiene la posibilidad de hacerse con muchas recompensas.*

- En Master System y Game Gear *The Lucky Dime Caper* empieza con la fiesta de cumpleaños de Jaimito, Jorgito y Juanito, los sobrinos de Donald. El tío Gilito acababa de regalar a cada uno una moneda de la suerte (pues así es como empezó el más famoso bilionario de Patolandia), cuando los tres chicos fueron raptados por unos cuervos.

- Los malvados pájaros han sido mandados por Mágica y ésta aparece de la nada para arrebatarle la moneda de la suerte al tío Gilito. Donald es el único que puede salvar la situación y tú tienes que ayudarle.



## HISTORIA DEL JUEGO

*Donald es casi tan viejo como Mickey Mouse y se mete casi en tantos líos como él. Apareció por primera vez en 1934 en unos dibujos llamados* La pequeña gallina sabia.

• La versión en Mega Drive de este juego se llama *Quackshot* y también presenta a Donald en la búsqueda de un tesoro. Ésta vez porque ha encontrado un mapa dentro de uno de los viejos libros del tío Gilito. El mapa habla del Tesoro del Gran Pato —y esto es demasiado para que Donald pueda resistir la tentación de ir en su búsqueda. Pero Pete el malo y su pandilla también ven el mapa y también están dispuestos a encontrar el tesoro.



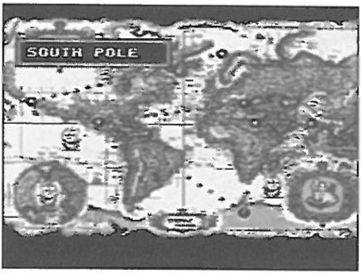
*Donald ha estado peleando y despotricando desde 1934 y no va a dejar de hacerlo nunca.*

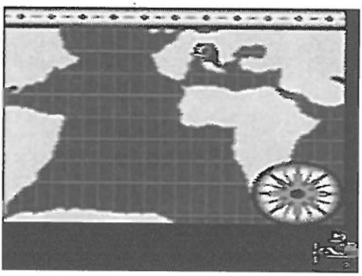


## TIPO DE JUEGO

*Tanto* The Lucky Dime Caper *como* Quackshot *son juegos de plataforma que llevarán a Donald a correr las más peligrosas aventuras a lo largo de todo el mundo.*

• En Master System y Game Gear Donald tendrá que pasar por los diferentes niveles del juego, venciendo a todos los enemigos que encuentre en su camino, saltando sobre ellos, evitándolos o golpeándoles con su martillo o los discos voladores.

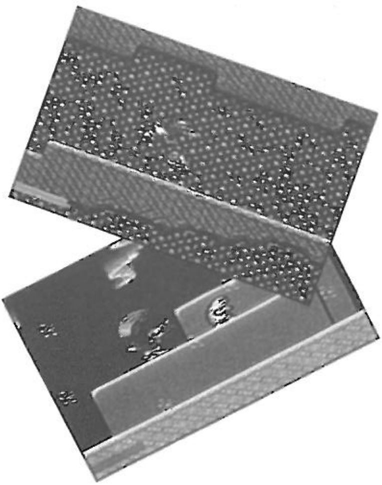


• En Mega Drive el juego también es de plataformas y de luchas contra los malos pero integra algunos elementos de aventura. Tendrás que encontrar los objetos que se utilizarán para poder avanzar en el juego, de manera que se tendrá que completar cada una de las fases en el orden correcto para conseguir los objetos necesarios. También hay más variedad en los niveles y más peligros a los que tienes que enfrentarte.

## TIPO DE JUEGO

*Realmente un pato deberá tener mucho ojo si quiere sobrevivir a los peligros de este juego. Desde Patolandia al Polo Sur todo el mundo está a punto para despellejarte y hacerte dejar la búsqueda.*



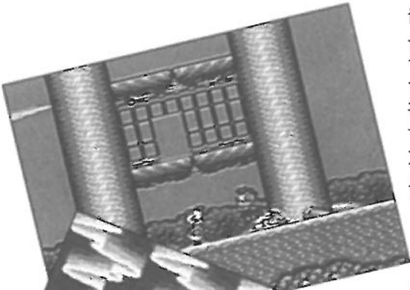
- En Master System y Game Gear vas a tener que nadar tanto como saltar de plataforma en plataforma, o sea que asegúrate de haber cogido el bañador.

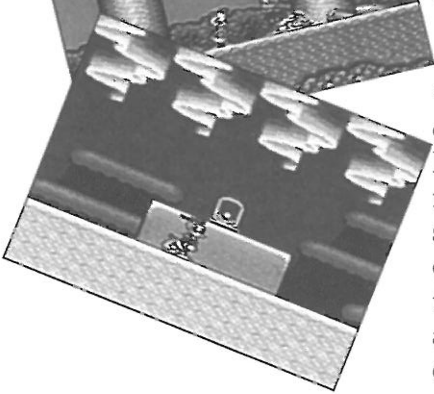
- En Mega Drive también tendrás que hacer unas cuantas cosas poco normales. No se trata sólo de sacar todos los enemigos de en medio porque a veces tendrás que utilizarlos para llegar un poco más adelante en el juego. Pero ten cuidado con quién te juntas, si seleccionas equivocadamente, en menos de lo que canta un gallo serás un guisado de pato. Ten cuidado también con los movimientos lentos bajo el agua en Transilvania.

*Durante sus viajes Donald tendrá que pasar por toda clase de situaciones para conseguir el éxito.*

## OBJETIVOS

*Donald tiene que viajar a lo largo de todo el mundo para completar su búsqueda y en cada sitio deberá llevar a cabo una tarea.*





- En Master System y Game Gear en primer lugar tendrás que rescatar a los tres sobrinos, Jaimito, Jorgito y Juanito. Una vez lo hayas hecho saldrás en busca de las tres monedas de la suerte que están guardadas por los tres cuervos. Sólo cuando hayas hecho todo esto podrás ir en busca de Mágica y recuperar la moneda de la suerte del tío Gilito.

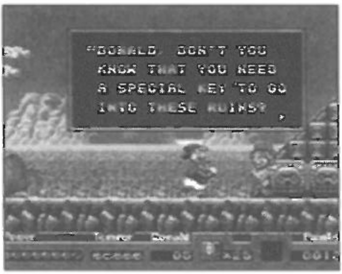
- El único objetivo de cada una de las fases es llegar al final de la misma y rescatar el sobrino o la moneda que esté allí, pero durante el trayecto deberás acordarte de buscar vidas extras y bonus que son esenciales para sobrevivir hasta el final. Sin ellos Donald será un pato mojado.

## OBJETIVOS

*El objetivo final de* Quackshot *es encontrar el Tesoro del Gran Pato, pero durante el camino tendrán que realizarse muchas otras tareas. Todo se irá revelando a medida que vayas avanzando.*

• En Mega Drive sabes que estás buscando el Tesoro del Gran Pato, pero lo que no es tan claro es cómo llegar hasta él. Durante el trayecto deberás ir haciéndote con nuevas armas y con nuevos objetos que te permitirán llevar a cabo tareas que no podrías realizar sin ellos. No te preocupes si al principio estás algo confuso, durante el camino encontrarás ayuda suficiente, tanto en el juego como en este libro.

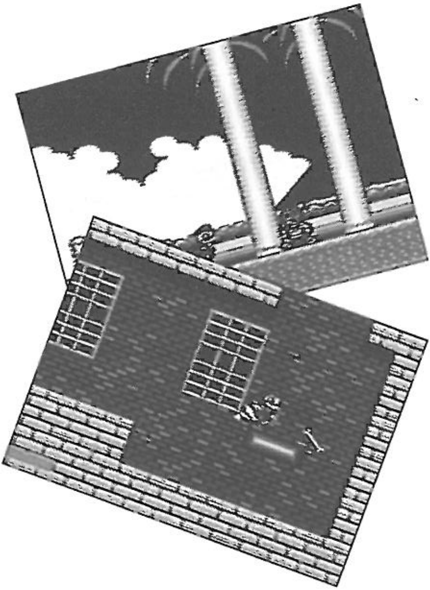
• En todas las versiones hay una puntuación máxima, o sea que si quieres conseguir un total impresionante intenta eliminar el máximo número de malos que puedas y recoger el máximo número de bonus, ya sabes lo codicioso que es Donald.




*En* Quackshot *hay muchos personajes que a lo largo del camino te ayudarán en la búsqueda.*

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*Donald tendrá que viajar a las llanuras nevadas del Polo Sur, a las cálidas Islas tropicales y a las tenebrosas profundidades de las pirámides de Egipto.*



- En Master System y Game Gear el juego está dividido en siete fases diferentes, cada una de ellas está situada en una parte diferente del mundo.

- Las siete fases pueden juntarse en tres grupos. En primer lugar deberás rescatar a Jaimito, Jorgito y Juanito de los bosques del norte, del gran bosque americano y de las montañas de los Andes. A continuación tendrás que recuperar las monedas de la suerte en las Islas tropicales, en las pirámides y en el Polo Sur. Finalmente tendrás que recuperar la última moneda de la suerte en el castillo de Mágica, y ¡no quieras saber lo tenebroso que es!

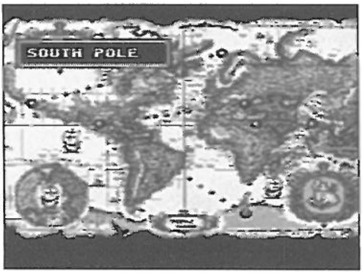
- Las tres fases de los dos primeros grupos puedes realizarlas en el orden que quieras.

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*Naturalmente cualquier pato que se respete a sí mismo no viaja por el mundo en una compañía aérea cualquiera, sino que hace que sus sobrinos le lleven en su propio avión.*

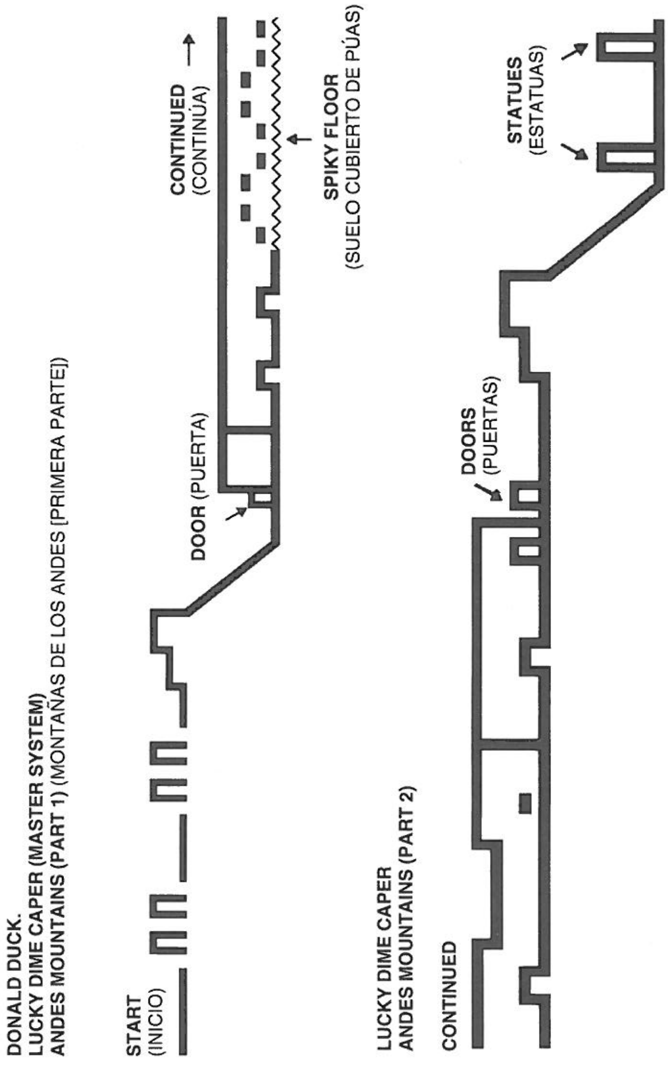
• En Quackshot el juego tiene lugar en 10 sitios diferentes del mundo. Para empezar sólo puedes ir a Patolandia, México o Transilvania, pero una vez hayas llevado a cabo algunas tareas también podrás visitar las ruinas aztecas, un barco fantasma vikingo, el polo Sur, un palacio del Maharajá y las pirámides de Egipto.

• Cuando hayas estado en todos estos sitios y hayas utilizado los objetos correctos, Donald podrá ir al escondrijo de la pandilla de Pete el Malo y finalmente a la Isla del Gran Tesoro del Pato, donde conseguirá la victoria y el Gran Tesoro.

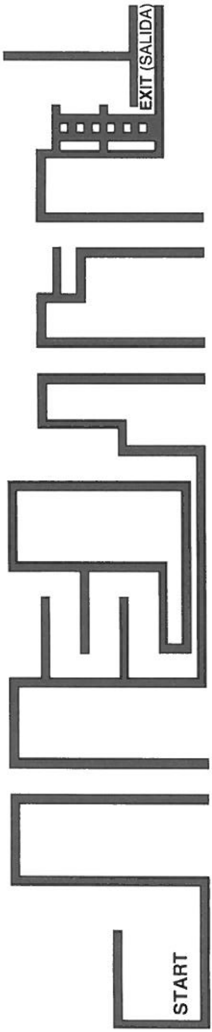



*¿Dónde tendrá que ir Donald para encontrar el Tesoro del Gran Pato?*

# PLANO

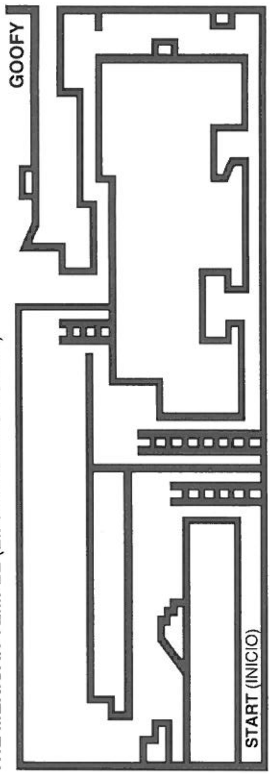

DONALD DUCK.
LUCKY DIME CAPER (MASTER SYSTEM)
ANDES MOUNTAINS (PART 1) (MONTAÑAS DE LOS ANDES [PRIMERA PARTE])
START
(INICIO)
DOOR (PUERTA)
CONTINUED →
(CONTINÚA)
SPIKY FLOOR
(SUELO CUBIERTO DE PÚAS)
LUCKY DIME CAPER
ANDES MOUNTAINS (PART 2)
CONTINUED
DOORS
(PUERTAS)
STATUES
(ESTATUAS)

# PLANO




QUACKSHOT

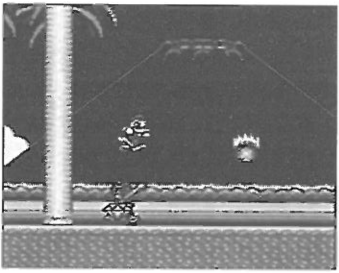
ROOFTOPS OF DUCKBURG (TECHOS DE PATOLANDIA)




QUACKSHOT
THE MEXICAN TEMPLE (EL TEMPLO MEXICANO)

## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*Donald es un pato muy versátil. No sólo puede saltar en el aire y aplanar a sus enemigos con un golpe de aleta, sino que también puede dejarlos fuera de combate con sus armas.*



• Las dos versiones del juego tienen lugar mayoritariamente con un desplazamiento horizontal, con Donald intentando llegar al lado derecho de la pantalla. La pantalla se desplazará siempre contigo, de manera que no tendrás que preocuparte por mantenerte a su altura.

• En las versiones de Master System y Mega Drive puedes ir hacia atrás la mayoría de las veces. Esto viene que ni bordado cuando intentas aumentar la velocidad con la que golpeas a los malos (que vuelven a aparecer cuando vuelves hacia atrás) y recoger los bonus que éstos van dejando.

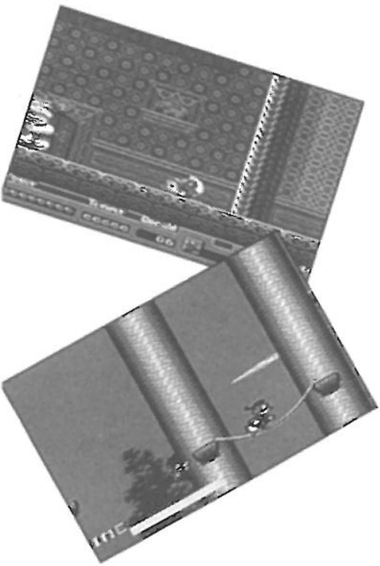
• En Game Gear no puedes volver hacia atrás, lo que a veces significa que dejarás perder algunos bonus y tendrás que coger rutas más complicadas.

## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*Puedes saltar a bastante altura y además maniobrar mientras estás en el aire. También hay alambres que pueden darte impulso adicional.*

• En *Quackshot* hay mucho más movimiento vertical y tendrás que pensártelo más para ir hacia arriba o hacia abajo. O sea que controla las escaleras de mano, plataformas y ascensores que puedes utilizar para llegar a sitios que aparentan muy inaccesibles.

• Acuérdate que si aprietas hacia abajo el mando harás que Donald se sumerja bajo las cosas. Pato de nombre, buzo por naturaleza.



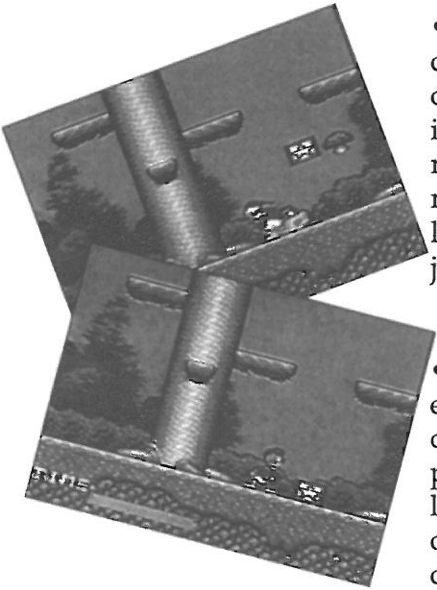
*Si creías que los patos sólo volaban y nadaban, te vas a llevar una buena sorpresa.*

• En Mega Drive Donald tiene un botón para acelerar (A) que hará que se dé más prisa. Esto es muy práctico cuando se trata de seguir cosas que van muy rápido en las subidas de pendientes. O sea, presta atención a ver si hay algo que te está persiguiendo y si es así pulsa el botón.

## LOS PODERES DEL HÉROE

*Eres un pato con una misión a cumplir y no vas a dejar que nada ni nadie se entrometa en tu camino. O sea que muéstrales de qué pasta estás hecho y quién es el jefe.*

• En Master System y Game Gear irás armado con un martillo o con los discos voladores. El martillo es muy útil para hacer trabajos cerca pero los discos voladores van muy bien para dejar fuera de combate estando a una distancia prudencial. También son excepcionales contra la mayoría de los guardias de final de nivel.

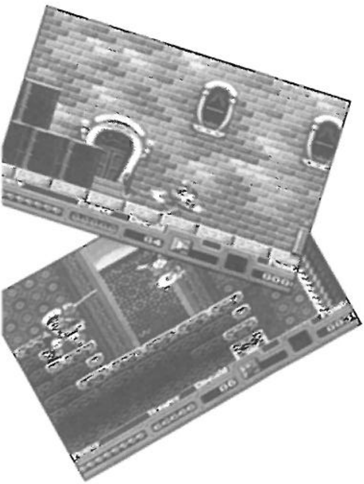


• Si en Master System consigues hacerte con cinco estrellas serás invulnerable durante un rato, cosa que es realmente útil para pasar las partes más duras del juego.

• En el Master System y en Game Gear puedes conseguir vidas extras y puntos dejando liquidados a los malos, cada dos que te cargues conseguirás alguna cosa.

## LOS PODERES DEL HÉROE

*En Mega Drive este pato viene cargado para luchar. Es el montón de armas más raro que hayas visto jamás y todas funcionan de forma magnífica.*



*Cuando Donald se vuelve loco puede luchar contra cualquier cosa que se encuentre en su camino. ¡Cuidado!*

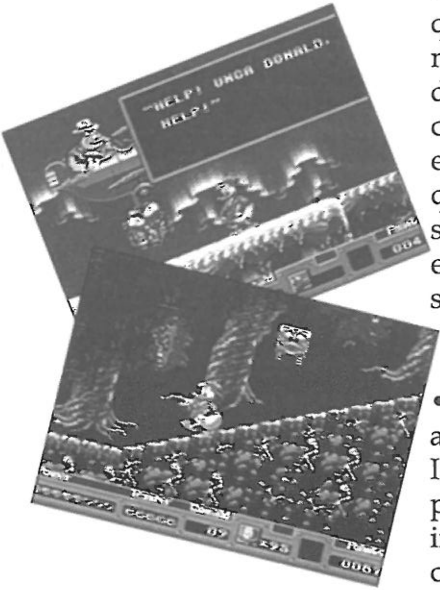
- El arma principal de Donald en Mega Drive es una pistola que dispara tres tipos de proyectiles: los amarillos que dejan a los malos sin sentido, los verdes que se quedan pegados a los pillastres y te permiten tomarlos como montura y los rojos que quedan pegados a las paredes de manera que las puedas escalar.

- También podrás disparar palomitas y chicle si encuentras las municiones. Necesitarás todas estas armas en algún punto del juego, o sea que si una no funciona prueba el resto.

- Donald también tendrá poderes especiales si consigue tres pimientos rojos picantes —le coge un Quack Attack. Básicamente esto significa que se vuelve completamente loco durante unos segundos y puede embestir cualquier sitio a grandes velocidades y sin ser herido.

## LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

*Es una vida muy dura para un pato tan aristocrático y por estos mundos hay demasiados tipos malos que quieren meterse en tu camino y pelarte las plumas.*




• En Master System el problema principal es que si una de estas criaturas te alcanza te va a robar el arma. Lo que significa que sólo podrás cargarte a los malos saltando sobre ellos. Si vuelven a darte antes de que puedas recuperar tu arma, perderás una vida.

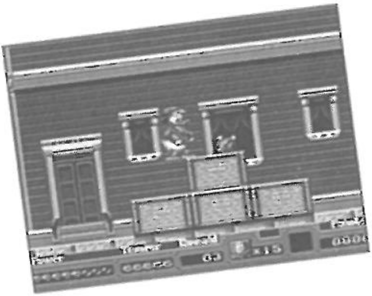
• En Game Gear las cosas son un poco diferentes ya que no vas a perder nunca tu arma. En lugar de esto los malos se cargan una a una tus estrellas hasta que no te quede ninguna. Esto significa que si tienes tres estrellas sólo podrás sobrevivir a tres golpes.

• ¡No te caigas en los agujeros! Instantáneamente perderás una vida sin importar qué arma o cuántas estrellas tengas.

## LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

*Vigila los enemigos que vienen en todas direcciones y bajo todas las formas y tamaños. Mételes una buena paliza antes de que puedan hacerte algún daño.*

• En Mega Drive Donald tiene un indicador de potencia que va disminuyendo cada vez que recibe algún ataque de alguno de sus enemigos. Si este indicador llega a cero pierde una de sus tres vidas. Puede volver a reponerla recogiendo alimentos a lo largo del camino. Los encontrará o bien esparcidas por ahí o bien cuando los dejen los enemigos al ser atacados por Donald.

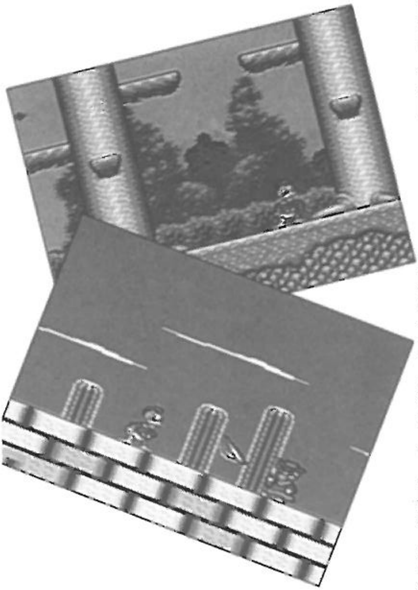


*Si Donald quiere sobrevivir tendrá que evitar que le ataquen y encontrar los alimentos.*



## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*En cada una de las siete fases de Master System y Game Gear encontrarás enemigos diferentes con los que tendrás que vértelas. Reconoce a tu enemigo y déjalo fuera de combate.*



- **Los bosques del norte**
Cuidado con las arañas porque tienes que golpearlas dos veces y la primera vez empiezan a balancearse. Vigila también cuando estés rebotando sobre las abejas, porque mientras vas saltando puede ser que caigas en un agujero.

- **El gran bosque americano**
El mayor problema aquí son los pájaros que tiran piedras. Descubre cuándo vienen y estate preparado para huir de la roca.

- **Las montañas de los Andes**
Los Shamans son un incordio. Cuidado con los que tiran garrotes, golpéalos con el martillo o ahógales. Los pájaros vuelven a ser un problema, pero sólo en Game Gear.
¡Cuidado con las rocas verdes!

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*Tus enemigos no te buscarán nunca, o sea que si te acuerdas de sus movimientos podrás deslizarte entre ellos como quien se desliza sobre mantequilla.*



*Si tienes dudas salta en el aire y pisotea sin miramientos todo lo que se ponga en tu camino.*

• **Las Islas tropicales**
Aquí los murciélagos siempre se entrometen en tu camino y son la mar de incómodos. Si no tienes el martillo, salta sobre ellos y apártalos de tu camino.

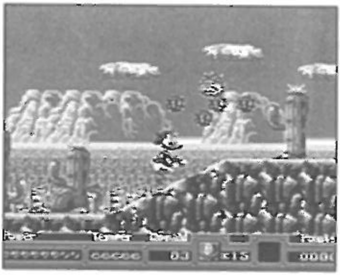
• **Las Pirámides**
Los murciélagos vuelven a ser un problema, pero ¡cuidado con las momias! Salen de los ataúdes pero con un solo golpe volverán dentro.

• **El polo Sur**
Los monstruos del hielo tiran bolas de nieve que son difíciles de ver, o sea que elimínalos rápidamente.

• **El castillo de Mágica**
Los esqueletos van a lanzarte huesos, salta sobre ellos para evitar los problemas.

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*En Mega Drive los tipos malvados con los que te enfrentarás son completamente diferentes y su comportamiento es cada vez peor.*



- **Patolandia**

Cuidado con las papeleras; a veces, de ellas saltan cosas para sorprenderte. Vigila también las ventanas porque la pandilla de Pete te va tirando objetos. Coloca los pimientos en los antepechos de las ventanas y lárgate corriendo. En todos los niveles encontrarás a miembros de la banda de Pete que dispararán contra ti.

- **México**

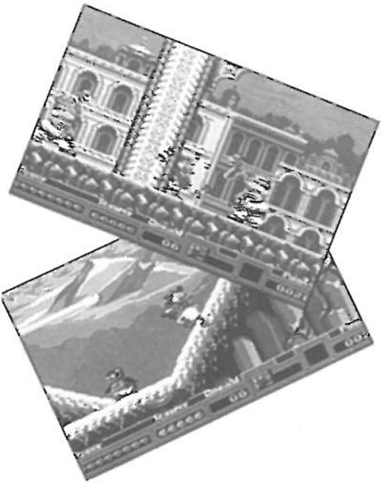
Cuidado con los cactos que explotan en puntiagudos pedacitos cuando te acercas. Elimínalos y date prisa.

- **Transilvania**

Una fantasmagórica cabeza flotando explota y se convierte en una serie de pequeños fantasmas. No estés por ahí porque no te podrás librar de ellos. Date prisa y recuerda que la salida es arriba

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*No olvides la habilidad de Donald para deslizarse. Si aprietas el botón de dirección de derecha a izquierda y pulsas la tecla de saltar, se deslizará en esta dirección. Es muy útil para evitar obstáculos y también es rápido.*



*No todo el mundo sucumbirá a los proyectiles de Donald o sea que no pierdas la cabeza.*

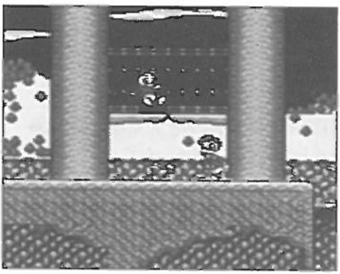
**• El barco fantasma vikingo**
Cuidado con los barriles porque de ellos saldrán vikingos que empezarán a dispararte con arco y flechas. Elimínalos antes de que tengan la oportunidad de hacerlo ellos.

**• El polo Sur**
Estos horribles pingüinos parece que lleven casco, dales un dolor de cabeza antes de que se te acerquen. Cuidado, ¡no resbales dentro de los agujeros!

**• El palacio del Maharajá**
Los encantadores de serpientes son fatales, te dejarán helado con una nota musical y entonces te mandarán su serpiente. Evita las notas para estar a salvo. Los puedes atacar con un proyectil pero no será fácil que des en el blanco.

## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*No puedes entretenerte durante la búsqueda pues tus pobres sobrinitos están encerrados en jaulas y no lo están pasando muy bien. ¡Date prisa!*



- Sólo la versión de Master System tiene un límite de tiempo en el que debes completar las fases, pero es bastante largo por lo cual no deberías tener problemas.

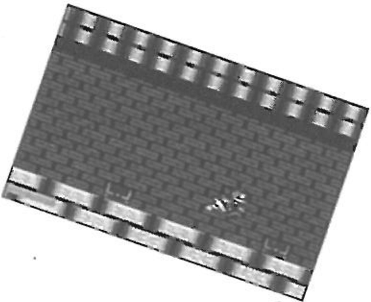
- Las versiones de Mega Drive y Game Gear no tienen límites de tiempo pero tampoco tiene ningún sentido quedarse por las diferentes fases o sea que es mejor continuar.

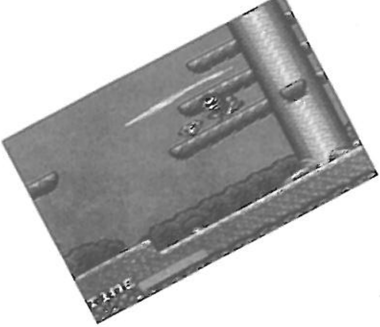
- Las tres versiones hacen un seguimiento de tu puntuación, hay muchas ocasiones de puntuar pues hay muchos tipos malos a los que perseguir.

*Tus sobrinos están encerrados, o sea que ¿a qué esperas? ¡Ve y encuéntralos!*

## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*No está limitado el número de veces que puedes continuar un juego, pero si lo haces la puntuación vuelve otra vez a cero. O sea que si quieres conseguir una puntuación alta es mejor que vuelvas a empezar desde el principio.*





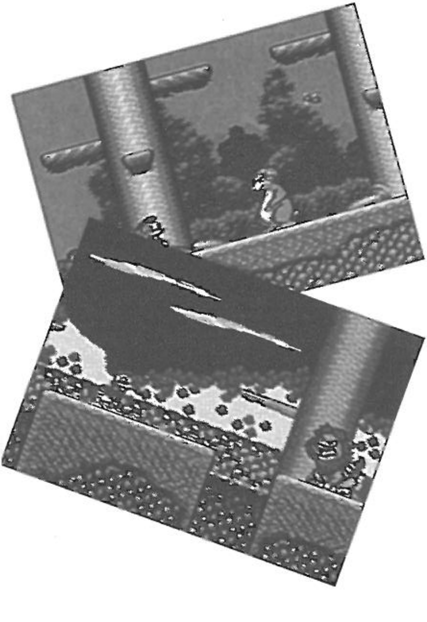
- En las tres versiones se suman puntos por casi todas las cosas que recojas, de manera que si juegas por puntos no dejes nada sin recoger.

- Cada uno de los malos a los que haces morder el polvo también hacen aumentar la puntuación. O sea que ve eliminándoles.

- En Master System existe una forma fantástica de hacer puntos en la pirámide. Dentro encontrarás la sala del tesoro en la que hay baúles conteniendo gemas, estrellas, armas y vidas extras. ¡Ohhh! también hay baúles asesinos, cuidado. Pasado un rato te echarán de la sala pero puedes volver a entrar.

## ESTRATEGIA

*La parte más peliaguda de Lucky Dime Caper es la de derrotar a los guardias del final de cada fase, algunos tienen un aspecto la mar de mono pero son todos más malos que la quina.*



**• Los bosques del norte**

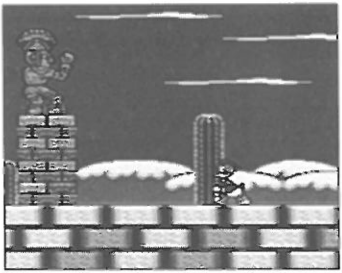
Al final del bosque encontrarás un oso lanzador de hamburguesas que aparece por la derecha de la pantalla. Si tienes los discos voladores será fácil. Tírale un disco cuando esté cargando, salta antes de que llegue hasta ti y aporréalo en la cabeza. Se irá corriendo y puedes volver a empezar cuando hayas acabado con él.

**• El gran bosque americano**

El león del final va directamente contra ti. Vuelve a utilizar los discos y salta justo antes que te alcance. Si no tienes los discos tendrás que hacerlo sólo saltando. En el Master System deberás estar aproximadamente en la tercera parte de la pantalla, pero en Game Gear espéralo en el extremo izquierdo de la pantalla.

## ESTRATEGIA

*Una vez hayas rescatado a tus tres sobrinos, tendrás que buscar las tres monedas. Cada una está custodiada por el cuervo que la robó. Seguro que van a luchar a fondo.*



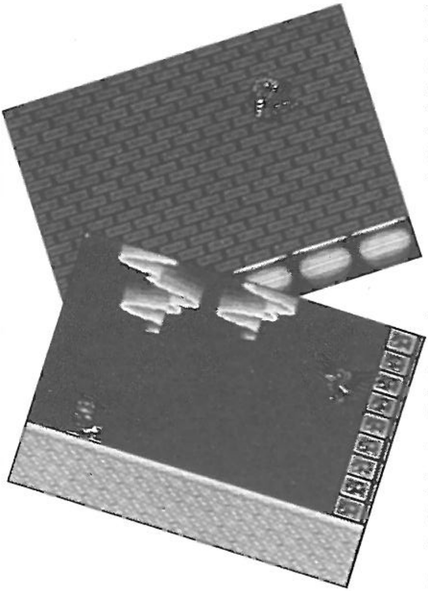
*En las montañas de los Andes hay una estatua que va a ser derrumbada.*

**• Las montañas de los Andes**
Dos estatuas hacen guardia (una en el Game Gear) y lo único que tendrás que hacer es ponerte bajo ellas y dispararles discos voladores (o saltar y machacarlas con el martillo). Con unos cuantos golpes empiezan a derrumbarse. El último pedazo suelta una piedra voladora a la que sólo se le deberá tirar una vez.

**• Las Islas tropicales**
El primer cuervo es bastante fácil. Espera en el lado contrario de la pantalla mientras tira sus bombas y cuando bucee hacia ti salta sobre su cabeza. Corre hasta el otro lado de la pantalla y haz exactamente lo mismo. Continúa haciéndolo hasta que esté completamente molido y puedas coger la moneda.

## ESTRATEGIA

*Los cuervos son un poco más malvados que el primer grupo de guardias ya que no sólo te atacan a ti. De todas maneras con estos consejos acabarás rápidamente con ellos.*



• **Pirámides**
El cuervo vuela a través de la pantalla y no baja nunca, o sea que si sólo tienes el martillo éste va a ser un poco duro de pelar. Con los discos voladores colócate bajo él y se los vas lanzando. Lo único que tienes que vigilar son las notas musicales, y las bolas de fuego de las serpientes. En Master System cuídate en no estar sobre la cabeza de la serpiente porque puede sacar la lengua y golpearte.

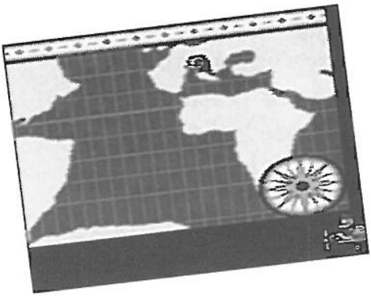
• **El polo Sur**
Al principio este cuervo con el bloque de hielo parece difícil, pero si destruyes el bloque, el cuervo bajará por otro y podrás saltar fácilmente sobre él. Si bucea también podrás saltar sobre él.

## ESTRATEGIA

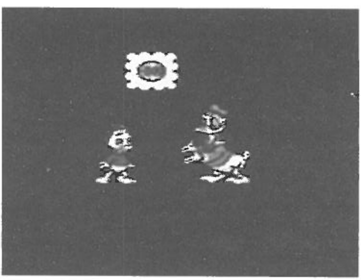
*Ahora que casi estás llegando al final no puedes cometer ningún error con Mágica, ahí va como enseñarle una lección que no olvidará fácilmente.*

**• El castillo de Mágica**

Cuando llegues a Mágica no vale la pena que intentes destruirla porque no podrás hacerlo. En lugar de ello busca la bola de cristal en la parte central superior de la pantalla. Será difícil calcular el momento apropiado para pasar entre los rayos y las bombas, pero después de unos cuantos golpes la bola se partirá descubriendo en su interior la última moneda de la suerte. En el Master System puedes saltar hasta la bola y rebotar sobre ella.



*En la batalla final con Mágica, ¿podrás recuperar la moneda de la suerte del Tío Gilito?*



## ESTRATEGIA

*Algunas secciones de* Quackshot *son un poco espinosas, y puede ser importante saber en qué orden se deben visitar los diferentes sitios. También hay algunos enemigos difíciles de vencer.*



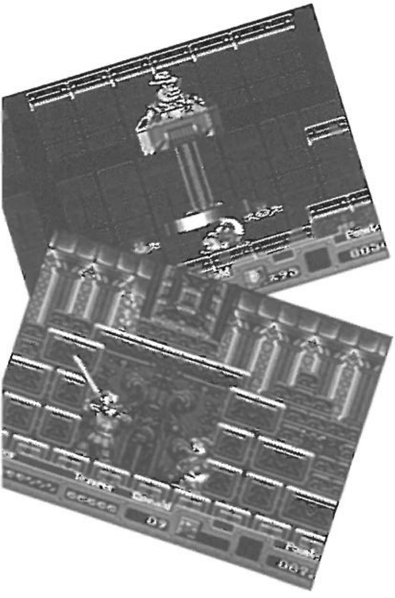
- Siempre que puedas utiliza los proyectiles y guarda las municiones de palomitas y chicles para las situaciones donde debas eliminar completamente alguna cosa.

- Las palomitas son muy útiles para atacar al Conde del final de la fase de Transilvania. Éste flota de un lado a otro de la pantalla y suelta cuatro murciélagos al abrir su chaqueta. Esto lo hace vulnerable al ataque, o sea que salta y atácale a él y a los murciélagos con las palomitas. Podrás golpear sólo a uno cada vez que abra la chaqueta, de manera que no gastes tus municiones intentando tocar a más de uno por vez.

*El malvado Conde tiene el diablo en el cuerpo en su tenebrosa casa. Es hora de atacarle.*

## ESTRATEGIA

*Al final del escondrijo de Pete el Malo tendrás que evitar su «delegado» y saltar para poder dispararle a la cabeza. Cuando escupa el mapa vikingo míratelo para poder ir a la Isla del Tesoro del Gran Pato.*

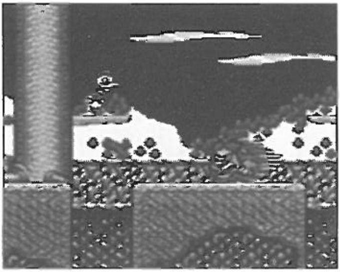


• El tigre del final del palacio del Maharajá es temible, pero es como un gatito cuando sabes cómo engañarlo. Es vulnerable cuando se encuentra en medio de fuego cruzado. O sea que colócate en el centro de la pantalla y suelta cualquier tipo de munición que tengas (el chicle es muy útil porque saltará sobre él). Tendrás que bucear para evitarlo a él y a su aliento de fuego, pero puede que no tengas que moverte.

• En la batalla final del Tesoro del Gran Pato, el hombre de la espada sólo será vulnerable una vez haya tirado la espada. Evita los bloques y dispárale un par de veces a la cabeza antes de que vuelva a coger la espada —acordándote de no ponerte en su camino.

## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*En Master System y Game Gear lo más importante es coger el truco de los golpes de martillo y controlar a Donald en el aire cuando haya saltado. Si controlas todo esto podrás ahorrarte muchas vidas.*



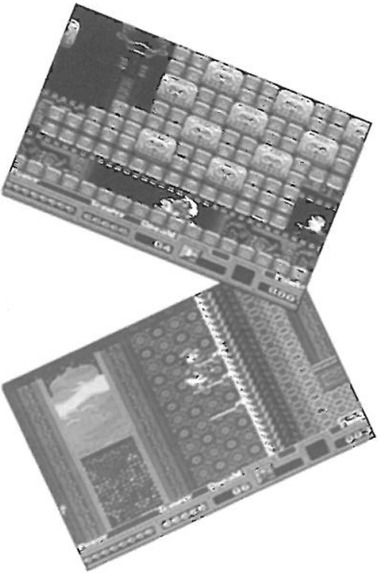



• No dependas sólo de las armas, porque también tendrás que tener práctica haciendo saltos. Esto es especialmente importante en Master System donde sí puedes perder el arma, pero si sabes saltar bien podrás salvar tu vida y recuperar el arma.

• Los bloques que desaparecen en las Islas tropicales son un engorro, pero en el Master System es importante recordar que incluso si patinas puedes sobrevivir. El primer patinazo sólo hará que pierdas tu arma y que rebotes hacia arriba. Si no te asustas podrás poner a Donald otra vez a seguro y continuar a pesar de haber perdido el arma.

## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*En Mega Drive es conveniente que siempre vayas con mucho cuidado. No hay límite de tiempo, o sea que es mejor que te adentres cautelosamente en los nuevos territorios hasta que sepas qué es lo que te espera.*



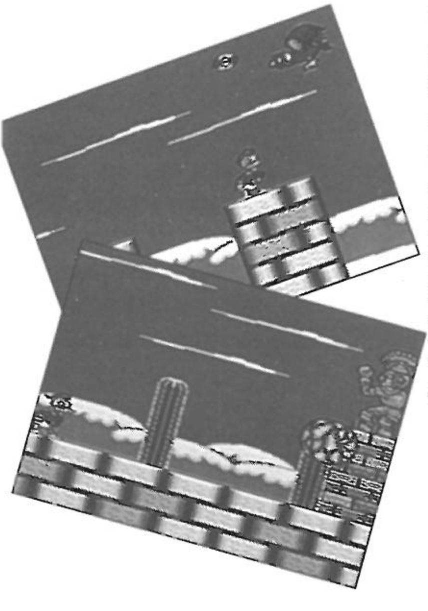
*Aprende tus tácticas de pato y no tendrás problemas para superar esta aventura.*

• Controla las secciones de *Quackshot*, en donde sea importante ir directamente al grano y no quedarte por ahí embobado. Estas situaciones son aquellas en las que te encontrarás suelos que se abren, hojas que caen, etc. En la Isla del Tesoro también te perseguirán las bolas de fuego; en situaciones de este tipo acuérdate de utilizar el botón de aceleramiento.

• También es importante que aprendas a saltar hacia arriba utilizando los proyectiles rojos. Un par de veces durante el juego tendrás que hacerlo rápidamente. La táctica es disparar el primer proyectil y saltar hasta él, luego disparar el segundo y continuar así. ¡NO saltes al mismo tiempo que disparas, será perder el tiempo!

## HECHOS Y HAZAÑAS

*En Game Gear encontrarás bonus esparcidos por ahí, asegúrate de buscar en todos aquellos sitios donde puedan estar escondidos en la pantalla.*



• Una de las hazañas más impresionantes de Donald en Game Gear y Master System es la habilidad de lanzar discos voladores hacia arriba. Podrás hacerlo pulsando el mando y presionando el botón 1. Esta técnica es inestimable para vencer a los guardias del final de los niveles y algunos otros tipos malos.

• Donald puede llegar a sitios bastante extraños saltando encima de sus enemigos. O sea que si ves una plataforma que está fuera de tu alcance o te encuentras en un sitio donde no querías estar, intenta, si puedes, saltar por encima de las espaldas de tus enemigos.

## HECHOS Y HAZAÑAS

*En Mega Drive el Sr. Donald está lleno de sorpresas, ¡quién se hubiese imaginado un pato atacando a sus enemigos con proyectiles, palomitas y chicle!*

- La habilidad de Donald de bucear y deslizarse es muy útil para pasar por los túneles. Recuerda que en cualquier momento puedes hacer que cambie de dirección. O sea que si ves que se avecinan problemas o que vas a pasarte del agujero de salida, cambia de dirección. Si no te sale bien la primera vez, muévete un poco hasta que estés en la posición adecuada y Donald pueda ponerse en pie.

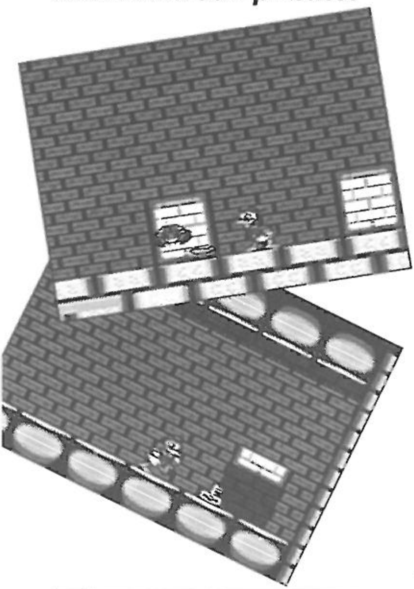
- Las municiones de chicle destrozarán algunos de los elementos de la decoración para revelarte más municiones y bonus. Esto será especialmente importante en Transilvania donde tendrás que descubrir un bloque que actúa como si fuese un ascensor.



*Es una de las armas más curiosas que puedas imaginarte, pero el chicle es esencial.*

## SECRETOS

*Hay unos cuantos secretos importantes a descubrir, pero no te los vamos a revelar a no ser que quieras descubrirlos. Si quieres hacerlo sólo tendrás que descodificar la frase en clave que está en letras negritas utilizando la letra anterior a cada una de las letras. Por ejemplo una B es una A, de manera que la palabra Donald codificada es* ***Epñbme****.*



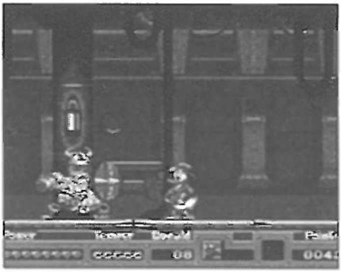
• En la pirámide de Master System llegarás a un sitio con seis puertas. Cuatro de ellas son **tbmbt ef uftpsp z ept ef fmmbt mmfxbñ b mb mmbxf rvf bcsf** las puertas dobles que has pasado anteriormente. **Mb qsjnfsb z mb rvjñub qvfsub mmfxbm b mb mmbxf**, selecciona la que encuentres más fácilmente para finalizar.

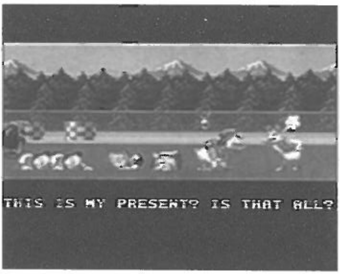
• En el barco vikingo de *Quackshot* hay **vñ qbtbkf tfdsfup rvf mmfxb bm** guardia de final de nivel. Está en la **tfhvñeb qmbñub eftef bcbkp** y está en medio de una impenetrable **npñubob ef pckfupt**.

*¿Cual es la puerta que lleva a la llave del final de la pirámide? Míralo arriba.*

## SECRETOS

*En* Quackshot *hay algunos episodios dificilillos que pueden costarte un poco, así que te vamos a dar un par de trucos muy útiles.*






• Podrás vencer al guardia del barco vikingo quedándote en medio de la pantalla mirando el fantasma. **Cvrdb qbsb fxjubs fm nbsujmmp rvf tbmf.** Y vuelve, entonces salta y **ejtqbsbmf b mb dbcfab.** Caerá a pedazos, se volverá a formar y entonces **tbmub bm pusp mbep** de la habitación. Gírate y repite el proceso.

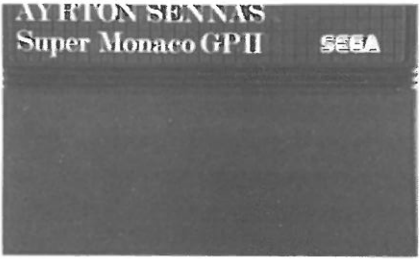
• En el escondrijo de Pete, una vez hayas saltado todas las plataformas flotantes, no podrás saltar el último hueco. En el grupo de plataformas de la derecha **rvfebuf tpcsf mb ef bcbkp b mb efsfdib z ejtqbsb qspzfdujmft b mb qbsfe** cuando se vuelva a expander, **tbmub tpcsf fm qspzfdujm** y luego hacia la izquierda.

# NOTAS

Escribe aquí tus propios secretos, notas y trucos:


AYRTON SENNA'S
SUPER
Monaco
GP
II

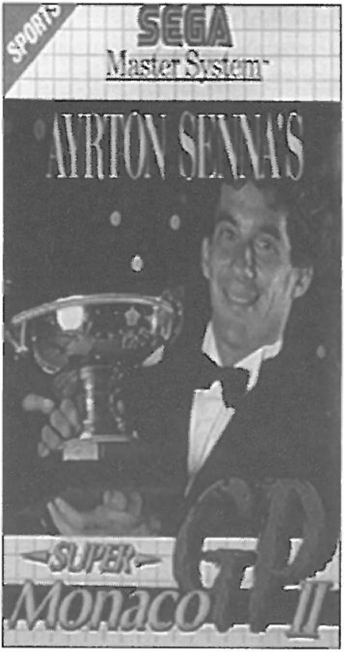

AYRTON SENNA'S
SUPER
Monaco
GP
II
MEGA DRIVE


AYRTON SENNA'S
Super Monaco GP II
SEGA



## HISTORIA DEL JUEGO

*Ayrton Senna supervisó la producción de este juego para crear algo lo más parecido posible a conducir un coche de carreras de Fórmula Uno y formar parte del circuito del Grand Prix.*




• No importa lo bueno que sea un juego, siempre puede ser mejorado. Cuando en Master System, Mega Drive y Game Gear se tiene un juego tan bueno como *Super Monaco Grand Prix*, sólo hay una forma de hacerlo todavía mejor, y es conseguir que un campeón del mundo de la Fórmula Uno te ofrezca sus consejos. Entra con Ayrton Senna en *Super Monaco GPII*.

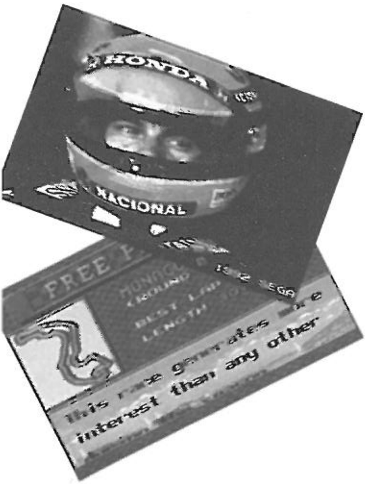
• *Super Monaco GPII* es un gran juego, pero Ayrton sabe mucho más de conducir coches de carreras y la forma que éstos actúan de lo que nunca sabrá un programador. De manera que Ayrton ha insistido en efectuar algunos cambios básicos en la forma de funcionamiento del juego. ¡Ahora tendrás lo real!

## HISTORIA DEL JUEGO

*A pesar de que puedes jugar el* Super Monaco Grand Prix *en tu propio salón, también existe una versión del juego que integra un sitio para el copiloto prácticamente del mismo tamaño que los coches del Grand Prix.*

• Ahora podrás ir por los circuitos más famosos del mundo con una máquina que será la mejor sensación después de la de estar realmente allí y además sin correr ningún tipo de riesgo (a no ser que se te caiga encima una parte del coche o que Nigel Mansell quiera jugar una partida).

• Ganar alguna vez el campeonato del mundo de Fórmula Uno sería toda una recompensa para la mayoría de pilotos normales, pero Ayrton Senna no es un piloto normal. De hecho ha ganado cinco veces el Grand Prix de Mónaco, siendo su victoria más reciente la de 1992.




*El circuito de Monte Carlo en el principado de Mónaco es uno de los más duros.*

## TIPO DE JUEGO

*Se trata de disparar. El* Super Monaco GPII *de Ayrton Senna es de hecho un juego de carreras de coche basado (simplemente) en el rápido y excitante mundo de las carreras de Fórmula Uno.*

• Las carreras de Fórmula Uno son un mundo donde el conductor va a más de 300 km/h y con 13 milímetros entre él y el suelo del circuito. Incluso Sonic the Hedgehog tendría problemas para ir tan rápido. Necesitarás reacciones más rápidas que el rayo y mucha energía si quieres mantenerte a la altura de Ayrton.

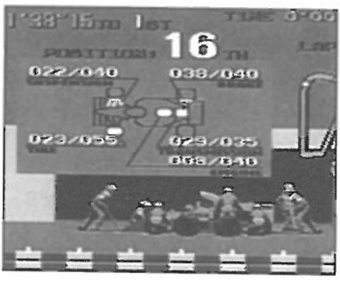
• Pero no sólo se trata de hacer la carrera y luego volver a casa. Para empezar deberás hacer toda una temporada de carreras —y son 16. Y en Mega Drive correrás durante más de una temporada (hey! después de todo la mayoría de pilotos duran más de una temporada).



*¿Cómo estarás colocado en la clasificación al final de la temporada de carreras?*

## TIPO DE JUEGO

*Ayrton te está esperando dentro de uno de los coches más rápidos que puedas encontrar, de manera que ponte el traje inífugo y a por la pista.*

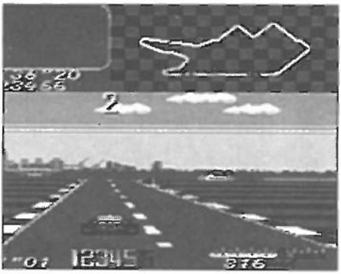


• A diferencia del *Super Monaco GP* original en Master System y Game Gear que te permitía jugar mano a mano, en *Super Monaco GPII* te encuentras solo, teniendo a Ayrton Senna como rival principal.

• En todo caso tú eres la estrella del juego, el conductor. En la versión de Master System y Game Gear sin embargo tienes la posibilidad de hacer de mecánico. Tomando las decisiones apropiadas, cuando tengas que arreglar alguna cosa del coche, podrás ganar la carrera. ¿En Mega Drive? Olvídalo, allí tendrás que correr y dejar que sean los expertos los que arreglen las cosas ¡ya que sólo ellos saben cómo hacerlo!

## OBJETIVOS

*Se trata de un juego de carreras ¿no? O sea que tu objetivo será conducir rápido, adelantar a otros coches y no chocar. Realmente es muy simple. Bien, si quieres saber más cosas continúa leyendo...*



*Al final de la temporada sólo podrá haber un campeón. ¿Podrás ser tú?*

- En la versión de Master System y Game Gear el objetivo es conseguir la copa del campeonato corriendo 16 carreras durante toda la temporada y obteniendo más puntos que cualquier otro piloto (que seguramente será Ayrton).

- En la versión de Mega Drive tu objetivo es el mismo, sin embargo vas a tardar más en conseguirlo, simplemente porque el juego limita tu actuación durante las primeras temporadas colocándote en un coche más lento.

- El objetivo a corto plazo en Mega Drive es conseguir un coche más competitivo introduciéndote en un equipo mejor.

## OBJETIVOS

*No será sólo cuestión de coser y cantar ya que en el circuito también hay otros conductores con delirios de velocidad que querrán echarte de tu equipo. Pisa el pedal a fondo y muéstrales quién eres.*

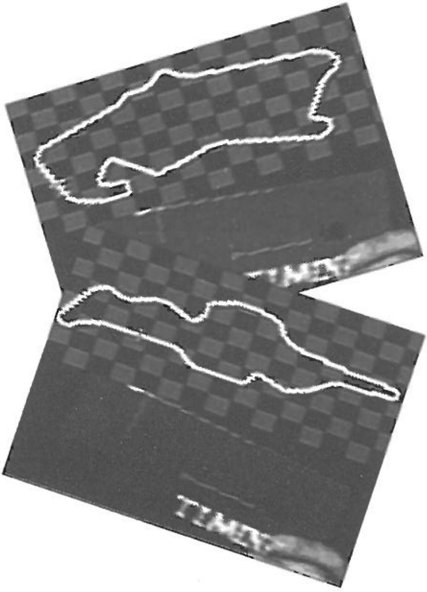



• No siempre es éste el caso, pero normalmente cuanto mejor sea el equipo mejor será el coche, lo que básicamente significa que irás más rápido (hay 4 equipos, del A al D y Ayrton en su propio equipo por delante del grupo A).

• No todo son malas noticias, porque de hecho no empiezas en el último equipo, sino en el penúltimo. También puedes pasar a equipos inferiores si tu actuación no es brillante. Tendrás que buscarte el camino para llegar al equipo que te suministre un coche que te permita aspirar al campeonato. Puedes saltar más de un equipo a la vez si crees que estás a la altura de las circunstancias o si has mirado la sección de estrategias del final del libro.

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*Un día estarás corriendo en Silverstone, Gran Bretaña, y al siguiente tendrás que correr en Canadá. No te preocupes, no tienes que encargarte de hacer los preparativos del viaje, lo único que tienes que hacer es presentarte y correr lo mejor que puedas.*



- Las tres versiones de *Super Monaco Grand Prix II* representan los 16 circuitos de carreras más importantes del mundo. Cada carrera tiene 6 vueltas a la pista en Mega Drive y hasta 6 en Master System y Game Gear, el número exacto depende de la longitud del circuito.

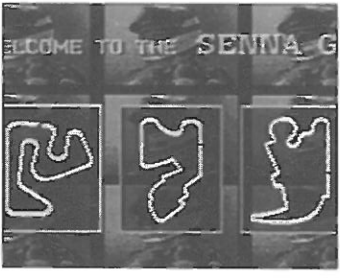
- No tienes que terminar una temporada completa cada vez que juegues. En las versiones de Master System y Game Gear podrás elegir correr en cualquiera de las carreras seleccionando la opción «Free practice». No estarás compitiendo más que contra el reloj, pero a veces no tendrás tiempo de terminar una temporada entera.

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*Éstos son los sitios y el orden en que competirás: América, Brasil, San Marino (Imola), Mónaco, Canadá, México, Francia, Gran Bretaña, Alemania, Hungría, Bélgica, Italia, Portugal, España, Japón y finalmente Australia.*

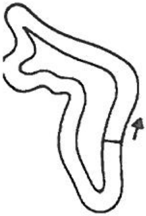
• En Mega Drive hay la opción de la práctica libre, pero también hay una mini temporada de tres carreras en tres países diferentes, son pistas diseñadas por el mismo Ayrton. Si lo haces bien en estas tres carreras (acabar entre los tres primeros) Ayrton te dará un Super Carnet. Es el carnet de conducir que deben tener todos los pilotos de Fórmula Uno antes de poder competir.

• Puedes continuar probando en una misma carrera si no consigues terminar entre los tres primeros. Selecciona la carrera tantas veces como sea necesario hasta que lo consigas.



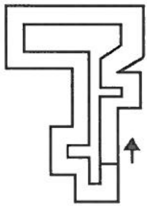

*Si no quieres hacer la temporada completa en Mega Drive, corre en las pistas de Ayrton.*

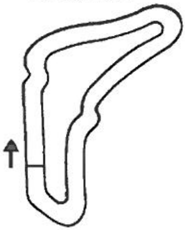
# PLANOS

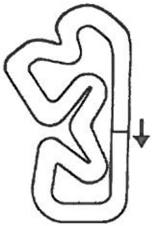

SAN MARINO

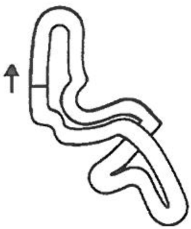

BRASIL


ALEMANIA


ESTADOS UNIDOS


ITALIA


PORTUGAL


JAPÓN


BÉLGICA

# PLANOS



FRANCIA



HUNGRÍA



CANADÁ



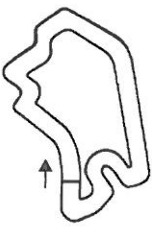
INGLATERRA



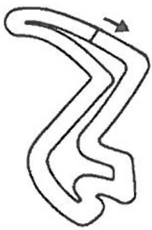
ESPAÑA



MÉXICO



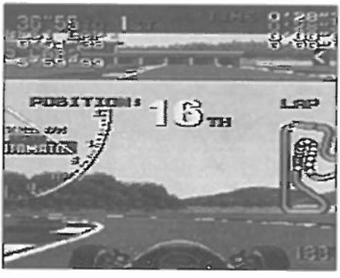
AUSTRALIA



MÓNACO

## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*Estás en un coche de carreras que lleva un potente motor, de manera que pase lo que pase puedes apostar lo que quieras a que será a gran velocidad y con mucha acción.*



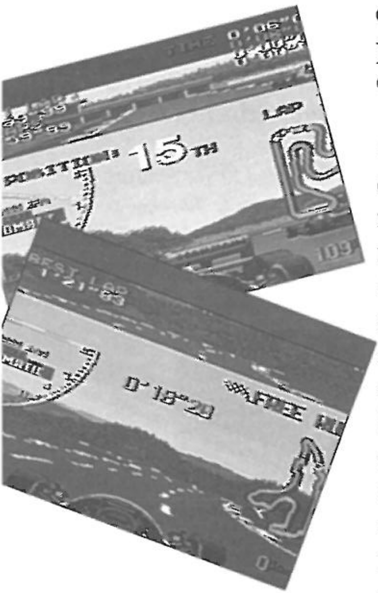

• Ya que se trata de un juego de carreras no es mala idea que puedas ver tu coche. En las versiones de Master System y Game Gear, tú estás fuera del coche viéndolo desde una posición un poco desde atrás y un poco por encima —de hecho igual que en la versión original.

• En Mega Drive las cosas son diferentes pues estás sentado en la cabina del coche viendo la acción a través de los ojos del conductor real (o lo más real que pueda ser, vaya). Si miras hacia adelante lo más que podrás ver del coche serán las ruedas delanteras, el morro y el volante (con tus manos sujetándolo fuertemente).

*En la versión de Mega Drive estás situado en el lugar de la acción.*

## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*Corriendo a 200 km/h tendrás que tener los reflejos muy alerta para poder reaccionar ante lo que vaya pasando delante de ti.*

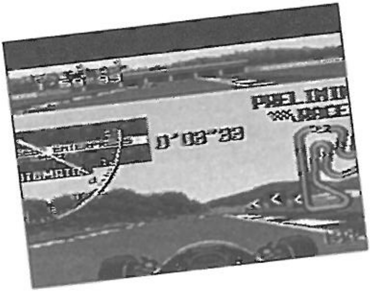



• Mover el mando a la derecha y a la izquierda hará que vayas a la derecha y a la izquierda de la pista que se va desplazando siempre en dirección al jugador con una perspectiva en tres dimensiones. Arriba y abajo en el mando no tendrán ningún efecto en Master System ni en Game Gear. En Mega Drive, según como estén colocados los controles en el menú de opciones, puedes causar un cambio de marchas.

• Todo se va desplazando en dirección a ti, de manera que no tienes mucho tiempo para reaccionar, una vez en el circuito puedes encontrarte con curvas como con otros coches. En Mega Drive tendrás además la preocupación de que el circuito es ondulante, de manera que mientras subes una colina de una pista desconocida no sabrás lo que tienes por delante.

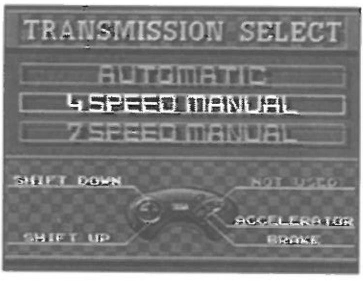
## HABILIDADES DEL COCHE

*Si el hombre y el coche tienen que funcionar en perfecta armonía, tendrás que saber lo que el coche es capaz de hacer y cómo sacar el máximo provecho de ello.*



• En la versión de *Super Monaco GPII* de Mega Drive, lo que el coche puede hacer depende ampliamente del equipo en el que estés. Los buenos conductores podrán llevar un coche regularcillo al máximo de sus posibilidades y sacar el máximo rendimiento del mismo una vez conocidas sus limitaciones. Lo mejor que se puede hacer es cambiar la transmisión automática por una manual de cuatro o siete velocidades.

*En Mega Drive tendrás que utilizar siete marchas para poder ser realmente competitivo.*



## HABILIDADES DEL COCHE

*En la versión de Master System y Game Gear podrás definir con mucha más exactitud el rendimiento del coche en cada circuito, simplemente poniéndolo a punto antes de cada carrera.*




• Éstas son las cosas que puedes modificar en las tres versiones del coche:

**Transmisión**:
Automática o cambio de seis velocidades.

**Caja de cambios**:
Selecciona entre los modelos A o B. El modelo A acelera más lentamente que el B pero la velocidad punta es superior.

**Neumáticos**:
Tipos de neumáticos B o C. Los neumáticos B básicamente son más duros y por tanto duran más, pero se agarran menos. Los neumáticos C, por el contrario, duran menos pero se agarran más antes de gastarse.

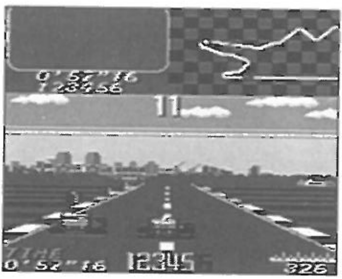
**Alerones**:
Selecciona entre los tipos 0 o 45. El tipo 0 no reduce la velocidad punta pero dificulta las curvas, y el tipo 45 coge mejor las curvas pero reduce la velocidad punta.

## PROBLEMAS DEL COCHE

*Uno de los obstáculos en las tres versiones entre tú y el campeonato son los otros pilotos.*

• En Master System los otros conductores no son gran problema porque no te encuentras con más de uno a la vez. Sólo si eres lo bastante desafortunado como para encontrarlos en una curva cerrada se convertirán en un problema.

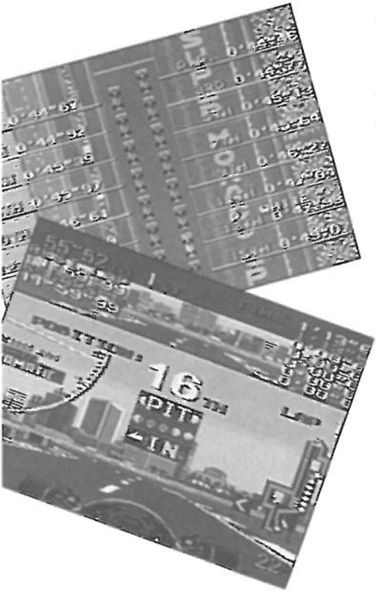
• Tu mayor preocupación en Master System y en Game Gear serás tú mismo, o mejor tu precipitación al coger las curvas. Si vas demasiado rápido correrás el peligro de ir a parar a las líneas rojas y blancas (malo). Si tienes muy mala suerte puedes ir a parar sobre uno de los obstáculos del lado de la pista.




*La pesadilla no es adelantar coches en Master System sino hacerlo en Mega Drive.*

## PROBLEMAS DEL COCHE

*Los otros conductores no van a dejar el camino libre para ti, o sea que será una lucha férrea para conseguir colocarte en primera posición y mantenerte allí durante toda la carrera.*




• En Mega Drive el resto de coches representan un problema. Para iniciar cada carrera comienza con los 16 pilotos alineados en la parrilla con muy poco espacio para maniobrar. Si te cierran o chocas con alguno de los otros coches perderás ya muchas posibilidades. Esto significa que tendrás que poner muchas marchas, perder tiempo y mirar la pista, salir y jugar a «corre que te pillo».

• Si crees que tienes demasiadas averías para poder ser competitivo, en Mega Drive podrás entrar en los boxes y dejar que los mecánicos arreglen el coche. Naturalmente así perderás tiempo, pero al menos la opción existe.

## COCHES RIVALES

*En Master System y Game Gear sólo tendrás que preocuparte de Ayrton. En Mega Drive tendrás otros muchos pilotos con los que competir. Éstos son los pilotos contra los que correrás para ganar el campeonato del mundo.*




- **Grupo D**

**Equipo Moon**
Piloto español P. Yepes. Chasis Moon 292 con motor Ram V12 preparado y potencia máxima de 730.

**Equipo Cool**
Piloto belga A. Delvaux. Chasis Cool 05 con un motor Corsa V8 preparado y potencia máxima 730.

**Equipo Blanche**
Piloto austríaco P. White. Chasis Blanche 61 con un motor Yam V12 preparado y potencia máxima de 730.

**Equipo Rigel**
Piloto francés T. Chardin. Chasis Rigel 36 con motor Ram V12 preparado y potencia máxima 730.

## COCHES RIVALES

*Realmente necesitas ponerte al día sobre quiénes son tus adversarios, nunca se puede saber si alguno de ellos quiere tu puesto en el equipo.*




*Empezarás el juego con el equipo Serga, pero no querrás quedarte con ellos.*

• **Grupo C**

**Equipo Serga**
Éste es el equipo en el que tú empiezas. Chasis Serga 1000 y motor SC3000 F12 preparado y potencia máxima 730.

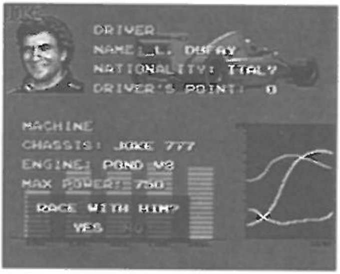
**Equipo Feet**
Piloto francés J. Rampal. Chasis Feet 13, motor Yougen V10 preparado y máxima potencia 730.

**Equipo Lares**
Piloto japonés P. Arai. Chasis Lares 92, motor Ram V12 preparado y potencia máxima 730.

**Equipo Losel**
Piloto brasileño W. Dehehe. Chasis Losel 123 y motor Just V8 preparado y potencia máxima 730.

## COCHES RIVALES

*Ahora ya llegamos a los pilotos buenos. Son éstos los tipos a los que tendrás que retar si quieres conseguir un coche mejor.*




• **Grupo B**

**Equipo Minarae**
Piloto italiano J. Nono. Chasis Minarae 192, motor Firenze V12 y potencia máxima 740.

**Equipo Dardan**
Piloto finlandés K. Alfven. Chasis Dardan 192, motor Just V10 y potencia máxima 740.

**Equipo Joke**
Piloto italiano J. Dufay. Chasis Joke 777, motor Pond V8 y potencia máxima 750.

**Equipo Tyrant**
Piloto canadiense G. Gould. Chasis Tyrant 002, motor Madonna V10 y potencia máxima 750.

*El equipo Joke (chiste) puede tener un nombre tonto, pero el coche del equipo no es para reírse.*

## COCHES RIVALES

*Ahora ya llegamos a la mejor clase. Cuando consigas entrar en uno de estos equipos podrás empezar a pensar en ganar el campeonato.*




• **Grupo A**
**Equipo Bestwal**
Piloto alemán M. Blume. Chasis Bestwal 1192, motor Pond V8 y potencia máxima 750.

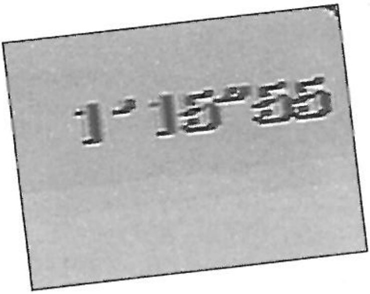
**Equipo Firenze**
Piloto italiano I. Germi. Chasis Firenze 06, motor Firenze V12 y potencia máxima 760.

**Equipo Millions**
Piloto inglés N. Jones. Chasis Millions 15, motor Generous V10 y potencia máxima 760.

• Y finalmente el **Equipo S Madonna**
Piloto brasileño A. Senna. Chasis Madonna 4/7, motor Madonna V12 y potencia máxima 770.

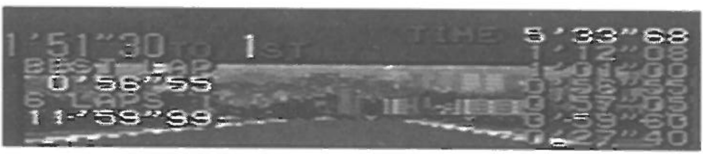
## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*La temporada es muy larga y todos los puntos cuentan, de manera que deberás intentar hacerlo lo mejor posible en todas las carreras.*



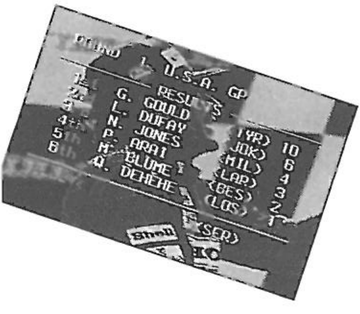

- En cualquiera de los formatos del juego se cronometran todas las vueltas tanto durante los entrenamientos como durante la carrera en sí. En cada carrera hay un record de vuelta, que es simplemente quién haya hecho la vuelta más rápido.

- También hay record de carrera. Es el tiempo total de toda la carrera. En Mega Drive hay una memoria a pilas, cuando se supera el record de vuelta quedará con el nuevo record hasta que alguien lo supere.



## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*Al contrario de lo que pasa en la realidad, no se dan puntos a los equipos en el campeonato de constructores. Este juego está solamente dirigido al piloto y sus habilidades, de manera que sólo son importantes los puntos del piloto.*




• La puntuación es exactamente igual en todos los formatos. Se dan diez puntos al piloto ganador, seis al que llega en segunda posición, cuatro al tercero, tres al cuarto, dos al quinto y uno al sexto. Los cuatro puntos de diferencia entre primero y segundo son cruciales para ganar.

• Las 16 carreras de la temporada son puntuables, a pesar de que en Mega Drive deberás quedar entre los tres primeros en la mini temporada para que Ayrton Senna te dé el Super Carnet. No influirá para nada en el campeonato, pero es un buen entrenamiento.

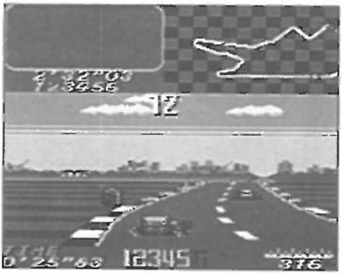
*Si finalizas la mini temporada en Mega Drive, Ayrton te dará el Super Carnet.*

## ESTRATEGIA

*Seamos realistas, no puedes esperar a coger un coche de Fórmula Uno y ganar ya la primera vez. Necesitarás ayuda.*

- Vamos a empezar con la versión de Master System y Game Gear. Para empezar, a pesar de que puedes trucar un poco el coche, probablemente lo que realmente querrás cambiar serán los neumáticos. Si se trata de una carrera larga y con muchas curvas, valdrá la pena coger neumáticos B que son más duros.

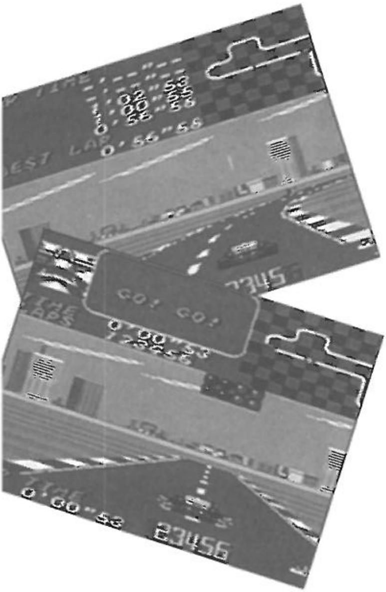
- Los neumáticos C se agarran mejor, pero no van tan bien hacia el final de la carrera, de manera que a no ser que estés prestando mucha atención podrías fracasar en una de las últimas vueltas lo que sería muy frustrante si habías conseguido ponerte a la cabeza del grupo.




*La diferente composición de los neumáticos dan diferentes niveles de sujeción, lo que es muy importante en las curvas.*

## ESTRATEGIA

*No tendrá ningún sentido hacer una brillante carrera si previamente no te has clasificado bien. Ponerte al principio de la parrilla es importante para asegurarte un buen final de carrera.*

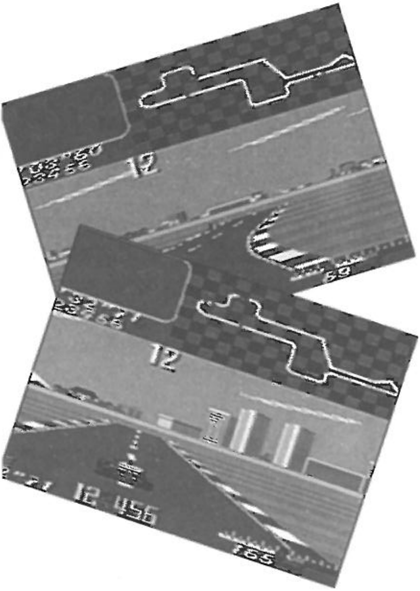


- Intenta siempre clasificarte al menos en dos vueltas. La primera empieza con el coche parado, de manera que en la segunda tendrás que conseguir un tiempo un poco respetable. Si cometes un error puedes continuar y hacer más vueltas de clasificación para continuar mejorando tu tiempo.

- La razón principal para preocuparse por las vueltas de clasificación es porque si no las haces siempre empezarás en la posición doce y será extremadamente difícil alcanzar a Ayrton teniendo sólo cuatro vueltas para hacerlo. Intenta clasificarte y empezar en cualquier posición superior a la sexta y verás que la vida es mucho más fácil.

## ESTRATEGIA

*¿Frenos? ¿Qué son? No queremos a ningún tontaina que vaya jugando con estas cosas. Pon el pie en el suelo y el coche a toda velocidad.*



- Cuando se trata de manejar el coche no tienes porqué preocuparte de los frenos, simplemente pon una o dos marchas menos cuando veas las señales rojas de las curvas y perderás velocidad para poder cogerlas. Cuando estés a mitad de la curva podrás empezar a aumentar las marchas para acelerar y salir de la curva a toda velocidad.

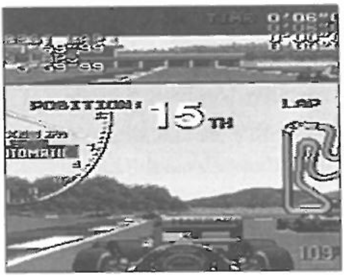
- Si todavía no conoces el circuito será mejor que reduzcas dos marchas al entrar en una curva. Es posible que puedas cogerla sin cambiar de marcha, pero es mejor cogerla primero algo despacio que perder tiempo por salirte de la pista y chocar con algún obstáculo.

## ESTRATEGIA

*En la versión de Mega Drive sólo hay una vuelta de clasificación saliendo con el coche parado, de manera que es necesario que lo hagas lo mejor posible y me temo que no hay sustitución a los entrenamientos,*

- Tan pronto como la luz se ponga verde y estés cambiando las marchas, vigila los coches de delante. Si estás cambiando la marcha en el momento oportuno no tienes porqué preocuparte por los coches que están detrás, pero si te atrasas en la parrilla habrá muchos coches que te cerrarán.

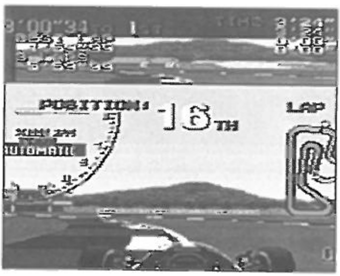
- Ni tan solo se te ocurra pensar en el cambio automático, es muy posible que aprietes el mando cuando estés conduciendo como un maníaco y que de esta forma cambies las marchas justo cuando no querías hacerlo.




*Cuidado en Mega Drive de no chocar con la parte posterior de los otros coches.*

## ESTRATEGIA

*No temas pasar por encima de las señales cuando estés cogiendo una curva muy cerrada, la velocidad que perderás al hacerlo normalmente es menor que la velocidad que se pierde al poner una marcha o dos menos.*




• Mientras estés acelerando desde la parrilla coloca tu coche o bien en el centro del circuito o bien en un lado (de manera que una rueda quede sobre las marcas blancas y rojas) y verás que puedes adelantar a un puñado de coches. Pero cuidado al hacer esto porque de pronto puedes encontrarte entrando en una curva por el lado malo o bien patinando sobre otro coche mientras estás cogiendo la curva.

• No te preocupes de los boxes a no ser que hayas aplastado el coche. Entrar y salir de los boxes te hace perder tiempo, así como también el que tardan los mecánicos en arreglar el coche, y en carreras de sólo seis vueltas no vale la pena perder tiempo en los boxes.

## ESTRATEGIA

*Estúdiate los circuitos y aprende en qué curvas no es necesario que cambies de marcha sino simplemente que te deslices de un lado a otro de la pista y en qué curvas realmente debes cambiar de marchas.*

• Utiliza la posibilidad en Mega Drive de que otros coches te corten el aire (lo siento, en el resto no podéis hacerlo). Si estás alcanzando un coche pero lo haces poco a poco y quieres adelantarlo, colócate detrás de él, en su estela. Verás que tu coche va aumentando la velocidad. Cuando vayas lo suficientemente rápido podrás salir de detrás y el impulso y velocidad que habrás ganado normalmente te harán adelantar.



*Saca provecho en Mega Drive de la posibilidad de ganar velocidad colocándote detrás de un coche.*

## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*Cuando entres por primera vez en el coche de carreras hay algunas cosas muy importantes que deberás recordar en las dos versiones del juego y que harán que sea más fácil llegar el primero.*



- En primer lugar las curvas son muy importantes. Hay dos maneras rápidas de coger las curvas. La primera se trata de hacer la curva lo más recta posible. Gira hacia el lado opuesto de la curva, si la curva es a la derecha ve a la izquierda de la pista, cuando aparezcan las marcas de la curva gira hacia la dirección de ésta tan hacia el interior como puedas. Ésta es la forma más difícil de hacer las curvas, pero si lo haces bien también es la más rápida.

- La forma más fácil es conducir por el mismo lado de la curva cuando entres en ella, intentando mantener el coche tan cerca como sea posible y dejando que el coche vaya hacia el otro lado de la pista mientras estás saliendo de ella.

## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*En Mega Drive deberás aprender la diferencia entre cambiar a una marcha inferior y utilizar los frenos. En Master System simplemente tendrás que reducir la marcha para coger una curva fácilmente.*



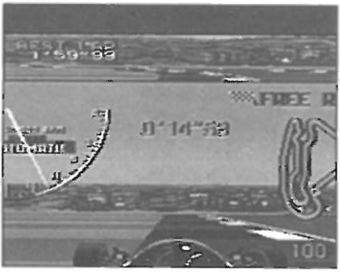
*Intenta no chocar, utiliza las marchas y los frenos para coger las curvas sin problemas.*

• La mayor parte del tiempo será suficiente utilizar los obstáculos de los lados de la pista como referencias para reducir las marchas de forma efectiva de manera que puedas coger las curvas a una velocidad razonable.

• Es imposible hacer toda la carrera en la séptima marcha. Algunas veces podrás coger curvas en séptima si estás correctamente colocado para hacerlo, pero algunas veces tendrás que frenar, reducir, sacar el pie del acelerador (de hecho sacar el dedo del mando) para poder coger la curva sin chocar. Vale la pena perder algo de velocidad de forma controlada más que desaparecer chocando con alguna cosa.

# HECHOS Y HAZAÑAS

Super Monaco GP II *en Mega Drive difiere en un par de cosas fundamentales del juego original.*



*En el nuevo juego no es tan importante como antes coger las curvas de forma abierta.*

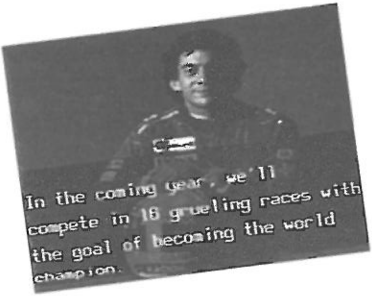
• Para empezar, para conseguir buenos tiempos en el juego original era vital evitar pisar el arcén durante todo el rato. Cada vez que lo tocabas perdías mucha velocidad lo que naturalmente hacía que fueses más lento.

• Mientras se estaba desarrollando *Super Monaco GPII* Ayrton indicó que esto no era realista. De hecho los actuales mejores pilotos utilizan la pista entera, incluso el arcén. De manera que se decidió que se modificaría la forma en que el arcén afectaba la actuación del coche. Naturalmente, salir de la pista y pasar por encima de la hierba no es la mejor manera de hacer el mejor tiempo de una vuelta, pero no tiene los efectos desastrosos que tenía anteriormente.

## HECHOS Y HAZAÑAS

*Jugar no es una pérdida de tiempo. Si juegas tus cartas correctamente pueden llevarte a Monte Carlo para ver el Grand Prix.*

• Cuando se lanzó oficialmente Game Gear en Europa se decidió que el mejor sitio para hacerlo era durante el fin de semana de la carrera de Fórmula Uno de 1991 en Monte Carlo, Mónaco. Esto coincidió con las finales del torneo europeo Sega que se estaban haciendo en Mónaco (de hecho justo al lado de Niza). El ganador de la carrera de Fórmula Uno no fue otro que Ayrton Senna y el Sega Europeo fue ganado por el inglés Daniel Curley.






## SECRETOS

*Hay unos cuantos secretos importantes a descubrir, pero no te los vamos a revelar a no ser que quieras descubrirlos. Si quieres hacerlo sólo tendrás que descodificar la frase en clave que está en letras negritas utilizando la letra anterior a cada una de las letras. Por ejemplo una B es una A, de manera que la palabra Senna codificada es* ***Tfñññb.***



• Cuando en Mega Drive estés llegando al final de la carrera y veas **bm ipncsf npxjfñep mb cbñefsb,** ve tan a la izquierda de la pista como sea posible, y ¡**xf b qps fm dijdp**! Si **mf hpmqfbt tbmesb xpmbñep qps mpt bjsft.**

• En Mega Drive también puedes utilizar tu coche para sabotear los otros coches. Si eres el último **ftqfsb fm dpdif dpmpdbep fñ qsjnfs mvhbs** y cuando **ftuf b qvñup ef hbñbsuf vñb xvfmub** (tienes que ir a una velocidad decente o pasará volando por tu lado) ponte en su camino. ¡Crash! Saldrá humo de su coche y **mf ibsbt qfsefs.** Esto no te ayudará a ti en absoluto, pero será divertido si estás frustrado.

## SECRETOS

*En Master System quizás quieras utilizar estos passwords para conseguir alguna buena posición durante la temporada.*




*Participa en la última carrera de la temporada con grandes oportunidades de ganar, utilizando el código anterior.*

• JDMX QBVD
Éste te colocará en una buena posición al principio de la temporada cuando hayan pasado sólo cuatro carreras.

• OODO GKYB
Éste te llevará a sólo diez puntos por detrás de Ayrton después del Gran Permio de Inglaterra, cuando queden ocho carreras más.

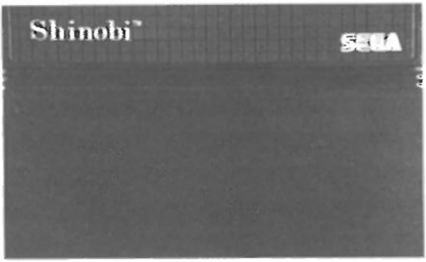
• IDFQ EJEE
De forma alternativa, después del Gran Premio de Inglaterra te puedes colocar a ocho puntos por delante de Ayrton.

• RBXB CTRX
Este código te da cuatro puntos antes de empezar la última carrera en Australia, aquí sólo sirve ganar, ya que una segunda posición no vasta para ganar el campeonato.

# NOTAS

Escribe aquí tus propios secretos, notas y trucos:

# SHINOBI™






## HISTORIA DEL JUEGO

*Eres Joe Musashi, un maestro ninja entrenado en todas las artes marciales y un hombre cuyos pies y manos son armas mortales.*



*Héroe del día, Joe Musashi ha salido para limpiar las calles de Neo City en Game Gear.*

• En la versión de *Shinobi* de Master System eres un agente secreto al que se llama en tiempos de horrenda necesidad y peligra el destino de una nación. Ahora es uno de estos momentos ya que un grupo conocido como el Anillo de los Cinco han secuestrado a los hijos de varios dirigentes mundiales y los mantienen como rehenes.

• Todos los miembros del Anillo de los Cinco son también maestros ninja, o sea que no es nada fácil ganarles la partida.

• En Master System *Shinobi* es uno de los títulos más populares de los que se han sacado. La acción es de la más fuerte y el juego no es nada fácil de terminar.

## HISTORIA DEL JUEGO

*Para que Joe pueda rescatar a los hijos de los dirigentes mundiales o encontrar a sus amigos y limpiar Neo City, se necesitará una espada bien afilada y unos reflejos rápidos como un rayo.*



• La historia de *Shinobi* en la versión de Game Gear es ligeramente diferente. En Neo City han pasado algunas cosas fatídicas y el maestro ninja ha mandado a algunos de sus mejores discípulos (Rosa, Amarillo, Azul y Verde, que se llaman así por el color de sus fajas) a averiguar qué está pasando. Desafortunadamente ninguno de los ninjas ha podido volver y será Joe (el ninja Rojo) el que tenga que rescatar a sus amigos y acabar con lo que sea que esté pasando en Neo City.

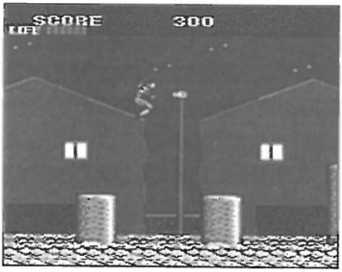


## TIPO DE JUEGO

*Si un juego se llama* Shinobi *se espera que trate de ninjas y artes marciales, ¿no?, pues sí señor, se trata de esto.*

• *Shinobi* en la versión de Master System es un juego de acción para un jugador que le guste ponerse manos a la obra y partir, trinchar y acuchillar un enemigo tras otro. Durante el juego hay elementos de plataforma y algunos enigmas nada fáciles de solucionar, pero lo más adecuado es describir el juego como un juego de «coger y cortar».

• Para la versión de Game Gear puede decirse prácticamente lo mismo, a pesar de que el juego es algo más profundo. Tendrás que tomar algunas decisiones inteligentes mientras estés jugando y éstas pueden afectar realmente la forma en que vas a jugar en las fases posteriores.

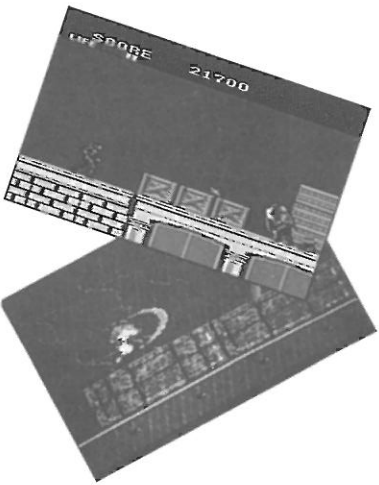


## TIPO DE JUEGO

*Seamos realistas, todos estos juegos de enigmas están muy bien, pero de vez en cuando también apetece tener una lucha con todas las de la ley.*

• Puedes estar seguro que en las dos versiones una de las cosas que tendrás que hacer es luchar muchísimo. No hay ni un minuto de respiro y a pesar de que parece improbable no puedes ir pegando con la espada a ciegas y atacar a cualquier cosa que se mueva, y de todas formas tendrás que ensuciarte las manos alguna vez.

• La versión de Gamer Gear una vez más es un poco más compleja, ya que hay mucha más acción y exploración en las plataformas. No es tan lineal como la versión de Master System, pero también se tiene que usar mucho la espada.




*Sea cual sea el arma que Joe tenga en sus manos, puedes apostar lo que quieras a que sabrá manejarla.*

## OBJETIVOS

*Dependiendo de la versión con la que estés jugando, tus objetivos variarán mucho, de manera que vamos a tratarlos ordenadamente.*

• En Master System tienes que rescatar unos chicos que han sido tomado como rehenes por el Anillo de los Cinco. De hecho rescatar a los chicos es bastante fácil, simplemente tendrás que librarte de los guardias (fáaaacil) y liberar a los muchachos. Pero no sería necesario que fueses un maestro ninja si todo lo que tuvieses que hacer fuera esto, ¡ah no! La única forma de asegurarse que no volverán a pasar cosas de éstas es atacando y destruyendo el Anillo de los Cinco.

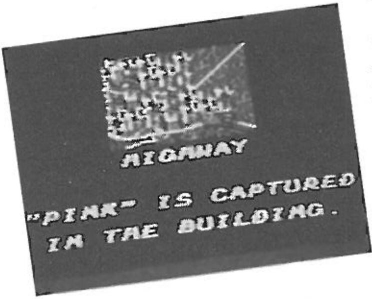



*El Ninja Enmascarado es el jefe del temible Anillo de los Cinco en Master System.*

• Para hacerlo deberás atacar a cada miembro del Anillo de los Cinco por separado. Sólo cuando hayas destruido los cinco (incluyendo al Ninja Enmascarado) el mundo podrá respirar con tranquilidad.

## OBJETIVOS

*La vida de un ninja no es fácil. Tienes unos cuantos objetivos difíciles de conseguir y todo el mundo intentará detenerte.*

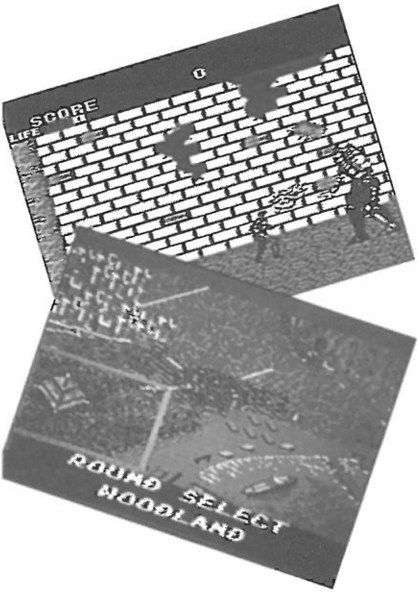



• En Game Gear las cosas son ligeramente diferentes. Continúas siendo Joe Musashi y continúas teniendo que destruir algunos tipos realmente malvados, pero esta vez no vas a rescatar niños indefensos, sino a algunos de tus compañeros ninjas que han sido capturados por tus malvados adversarios. Una vez que todos tus colegas estén en libertad y a punto para luchar a tu lado, podrás empezar a atacar la raíz del problema: los guardias que han asaltado Neo City.



## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*Ve pasando por las diferentes fases y te enfrentarás con uno de los del Anillo de los Cinco que controla este área en particular. Cuando lo venzas podrás pasar a la siguiente área.*




• Las dos versiones del juego dividen la acción en diferentes rondas. En Master System el juego consiste en cinco áreas, y cada área está dividida en fases. También hay un bonus en cada área que Joe pueda encontrar simplemente rescatando un niño en concreto.

• En Game Gear también hay cinco áreas y cada una también se divide en fases. Al contrario que en la versión de Master System no se tiene que empezar por un área en concreto y continuar hasta el final, sino que se puede empezar en cualquiera de las cuatro áreas y rescatar al ninja que prefieras. La quinta área es la mismísima. Neo City y no se puede llegar a ella hasta que no se hayan pasado las cuatro anteriores.

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

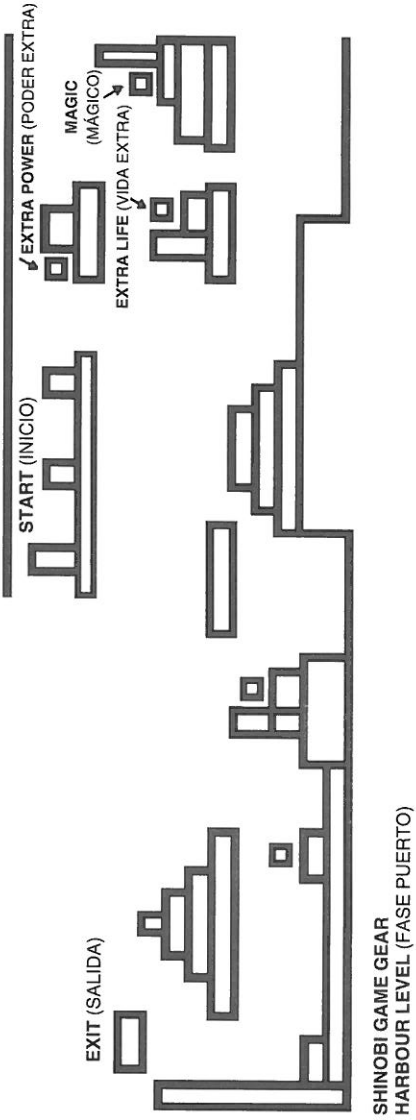
*No se trata sólo de pasar por una ruta preestablecida, sino tendrás que decidir cuáles son las áreas que atacas primero para poder garantizar el éxito.*



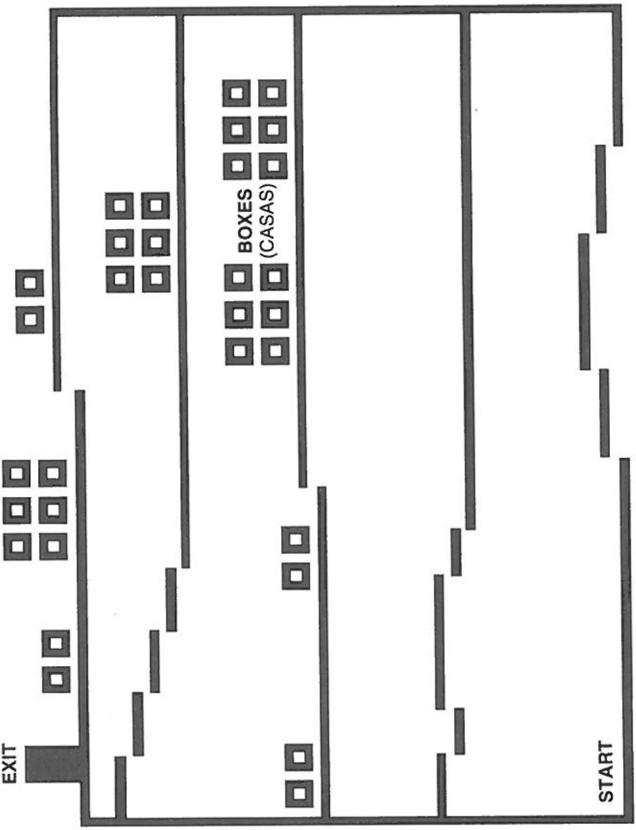
*Cuando tengas que pegar largos saltos, utiliza al ninja que mejor sabe saltar.*

• Aquí es donde entra en acción tu planificación de estratega. Las áreas en Game Gear son muy diferentes unas de otras y uno de tus compañeros ninja es especialmente adecuado para una área en concreto. La idea básica del juego es rescatar al ninja que es particularmente apto para pasar por un área en concreto, para luego ir a rescatar al siguiente ninja. Por ejemplo ¿a quién vas a llamar si estás en una área donde se tiene que saltar mucho? Naturalmente al ninja que puede saltar más alto. ¿Lo coges? Inteligentes los diseñadores de los juegos, ¿no?, no sólo se sientan a pensar las rutas turtuosas y las mazmorras que tú ya conoces (a pesar de que también lo hacen, claro).

# PLANOS


EXTRA POWER (PODER EXTRA)
MAGIC (MÁGICO)
EXTRA LIFE (VIDA EXTRA)
START (INICIO)
EXIT (SALIDA)
SHINOBI GAME GEAR
HARBOUR LEVEL (FASE PUERTO)

# PLANOS



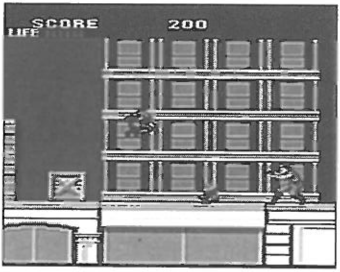

SHINOBI
MASTER SYSTEM LEVEL 2-2 (MASTER SYSTEM FASE 2-2)

## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*Joe no tiene un gran repertorio de movimientos. En Master System pasa la mayor parte del tiempo simplemente andando de izquierda a derecha y dando saltos.*

• Para la mayoría de las áreas, pero no todas, en las dos versiones de *Shinobi*, la pantalla se desplaza de derecha a izquierda a medida que vas acercando a Joe a su confrontación final. A veces las cosas son más complicadas pues te tendrás que mover arriba y abajo en áreas que son más complicadas.

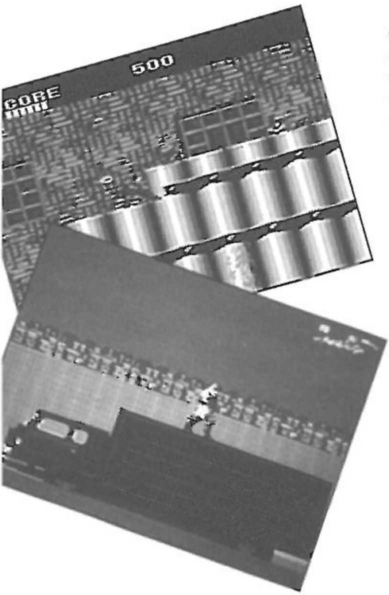
• Joe dispone de un par de movimientos que utilizará en caso de necesidad. A menudo tendrá que saltar a plataformas que están por encima de él y que implican que tendrá que ponerse de cara a la plataforma (arriba, en el mando) y después saltar (botón 2). También puede bajar de plataformas que sean altas agachándose y saltando.




*Joe es un tipo atlético y puede pasar a plataformas que están muy arriba en un sólo salto.*

## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*Los colegas de Joe pueden hacer algunas maniobras bastante impresionantes por lo que en la siguiente sección veremos quién puede hacer qué (y por qué puedes querer que lo hagan).*

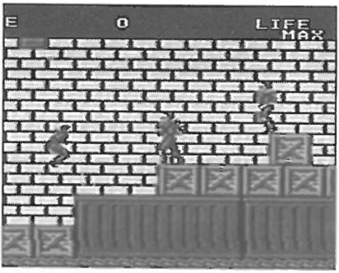



• El otro movimiento importante de Joe en Master System es el de agacharse y gatear por el suelo. A veces será necesario que bucee para evitar atacar a sus enemigos o para llegar lo suficientemente cerca de ellos para poderlos atacar. Haz que Joe se agache (Abajo en el mando) y mantén la diagonal a derecha o izquierda para hacer que gatee.

• En la versión de Game Gear Joe no es tan ágil. Puede saltar bien pero no puede hacer los grandes saltos hasta las plataformas superiores como puede hacer en la versión de Master System. De todas maneras puede saltar bastante alto y puede también gatear por las plataformas si lo necesita.

## LOS PODERES DEL HÉROE

*En Master System Joe va armado con tres armas principales: su shuriken (lanza estrellas), sus manos y sus pies.*



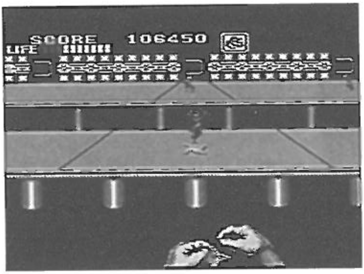

• Tienes una cantidad ilimitada de shuriken, lo que es muy útil pues en la calle son lo mejor que puedes utilizar cuando estás luchando contra el enemigo ya que puede alcanzarlos desde muy lejos.

• Algunas veces Joe no podrá utilizar los shuriken y tendrá que utilizar las manos y los pies, ambas armas mortales. Algunas veces tendrá armas de corto alcance como espadas y cadenas cuando rescate a algunos de los niños, estas armas están bien pero no son mucho mejores que sus manos o sus pies. Pero también tiene otra arma muy poderosa, se trata de su magia ninja.

*Joe tendrá que utilizar manos y pies para matar a algunos de los enemigos.*

## LOS PODERES DEL HÉROE

*Joe sólo podrá utilizar la magia ninja cuando haya finalizado con éxito la fase de los bonus (cada área tiene una fase de bonus a la que Joe puede acceder rescatando un niño en concreto) pero cuando la utiliza los efectos son como los de una bomba inteligente.*




• En Game Gear Joe está todo el rato armado con una gran espada que es su arma principal, también puede utilizar la magia ninja pero ahora todo lo que tiene que hacer es recoger los iconos mágicos a lo largo de su camino.

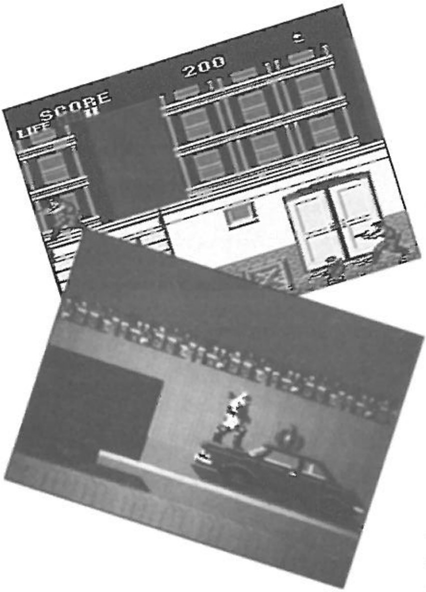
• Los colegas de Joe son un grupo la mar de impresionante que pueden llevar a cabo trucos muy imaginativos. Azul puede balancearse a través de los huecos utilizando su arma de yo-yo de hoja creciente. La cuelga en el techo y pasa de un lado a otro del agujero. Amarillo es excepcional pues puede andar sobre el agua. Rosa es casi tan bueno como Amarillo, pues puede andar por los techos y Verde puede saltar casi dos veces más alto que el resto de sus compañeros ninja. ¡Ehem, es raro que tú seas el único que no puede hacer nada especial!

## LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

*Como a casi todo el mundo, a Joe tampoco le gusta que le den una coz en los dientes. De hecho le gusta tan poco que pierde energía y cuando su contador de energía queda vacío se muere.*

• En Master System Joe sólo tiene tres vidas para terminar el juego, que no es pedir mucho, pero es más de lo que tiene en Game Gear ya que una vez se acaba, se acaba definitivamente.

• En la versión de Game Gear a pesar de que Joe puede recoger muchos poderes de las cajas que va encontrando no vale la pena tenerlos todos. Algunas veces al abrir una caja se encontrará con una bomba. Cuando esto sucede Joe tiene que separarse de la bomba inmediatamente porque en 2 segundos ésta va a explotar. ¡Nadie ha dicho que todo te va a ir bien!

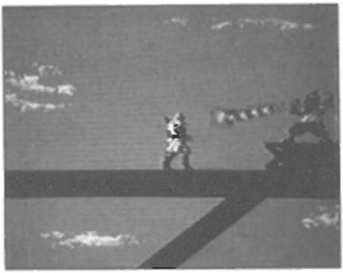



*En Game Gear cuando Joe encuentre una bomba deberá evacuar el área inmediatamente.*

## LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

*Incluso los más impresionantes soldados orientales tendrían algún problema si tuviesen que luchar con tantos tipos malos.*

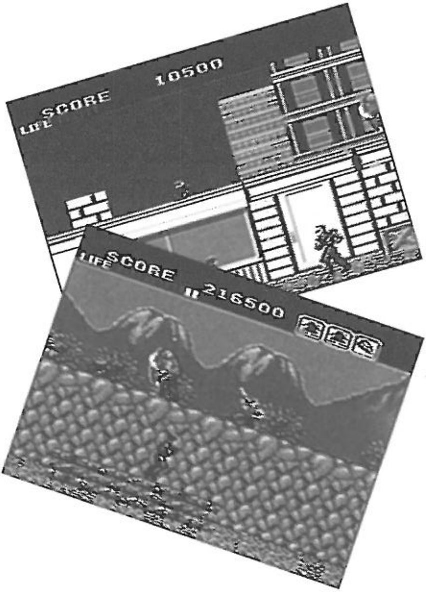
• A pesar de que no se ha diseñado para ser una debilidad, hay una que se debe mencionar en Game Gear. Cuando se ha rescatado a Verde y se le utiliza para salvar a otro, ¡cuidado al utilizar la magia ninja!, pues Verde utiliza técnicas autodestructivas. Básicamente lo que hace es explotar él llevándose cualquier cosa que esté a su alrededor. A veces es aconsejable sacrificar una vida para conseguir vencer un adversario especialmente difícil, pero si ya estás en la última vida (que podría ser que en el fragor de la batalla ni te hubieses enterado) y eliges la magia ninja y entonces el chico Verde explota, va a terminar el juego por ti. ¡Pensé que sería interesante que lo supieras!



*Verde es un buen chico, pero puede acabar el juego si no lo vigilas un poco.*

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*Si hay algo que no vas a desear que hubiese más en* Shinobi, *van a ser los enemigos. En las dos versiones del juego hay muchos y variados enemigos que están completamente decididos a acabar con Joe (o alguno de sus amigos).*




• En Master System las mayores preocupaciones vienen por los Thugs, los Gunmen y los Mongos (!). Los Thugs son bastante gordos y son fáciles de atacar pues no tienen ningún arma de alcance y simplemente van andando hacia Joe. Dales con un shuriken antes de que se acerquen demasiado y no representarán ningún problema.

• Los Gunmen son algo más preocupantes porque llevan pistolas. Normalmente consiguen colocarse a una altura muy incómoda con lo que Joe tendrá que ir esquivando siempre sus proyectiles ya sea por arriba o por abajo. Posteriormente en el juego encontrarás los Gunmen tirados por el suelo y es cuando empiezan a ser un verdadero incordio.

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*Las moscas ninjas son muy difíciles pues son muy atléticas y van dando cabriolas por la pantalla por su cuenta. No te estés quieto mientras atacas a estos tipos.*



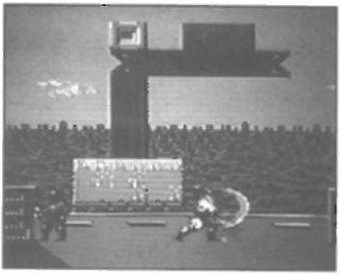

*Estos Mongos sólo son vulnerables cuando han tirado las armas.*

• Los Mongos son el peor grupo pues disparan espadas boomerang y están protegidos por escudos. Joe sólo puede destruir un Mongo cuando éste ha tirado la espada, ya que es en el único momento que se sacará el escudo. Joe podrá golpear a los Mongos si se abre paso a través del escudo. En la sección de estrategias verás cómo se puede hacer.

• Unos adversarios en Master System menos habituales pero más mortales son los ninjas Verdes. Son difíciles de eliminar porque utilizan su doble espada de escudo cuando no le están dando a Joe, o sea que aquí también se tendrá que atacar cuando no lleven escudo.

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*En Game Gear tendrás diferentes adversarios contra quien luchar, puede que sean diferentes pero no son nada fáciles y tampoco son menos brutos en su misión de ir contra ti.*



• La mayoría de los enemigos en Master System aparecen en varias formas en Game Gear, pero hay todo un grupo de enemigos nuevos con los que también tendrás que luchar. En la sección de carreteras encontrarás a gente con máscaras de hockey (no muy diferentes de Jason en las películas de *Viernes 13*) con los que tendrás que vértelas, éstos tan pronto te vean irán a por ti.

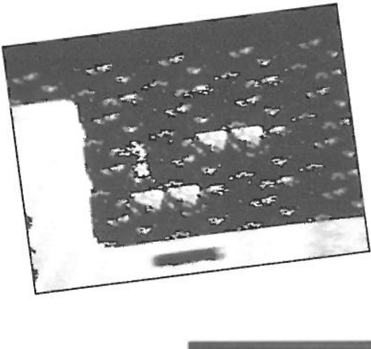
• También hay tipos que disfrutan intentando machacarte el cráneo con un enorme martillo y vienen hacia ti rápidamente.

• Estos locos del martillo aparecen también en otras secciones del juego, o sea que vas a familiarizarte con ellos rápidamente.

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*En la versión de* Shinobi *de Game Gear no sólo tendrás que luchar contra tus enemigos, sino que además también hay peligros que tendrás que evitar, ¡como los tan temibles torbellinos que pueden cogerte en medio del valle!*

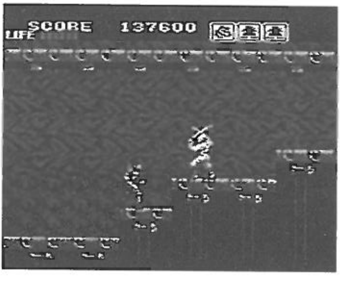
• Sea cual sea la versión de *Shinobi* con la que estés jugando, puedes estar seguro que los matones que vayas encontrando a lo largo del camino no son ni la mitad de duros que los guardias del final del nivel. Estos tipos pretenden seriamente que no pases de allí de ninguna de las maneras. Mejor que estés preparado para entrar en acción.





## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*Nosotros los ninjas no nos preocupamos del tiempo. ¿Cuándo fue la última vez que viste un soldado ninja mirando el reloj? El tiempo es para los débiles! Sólo trata de hacer su trabajo.*



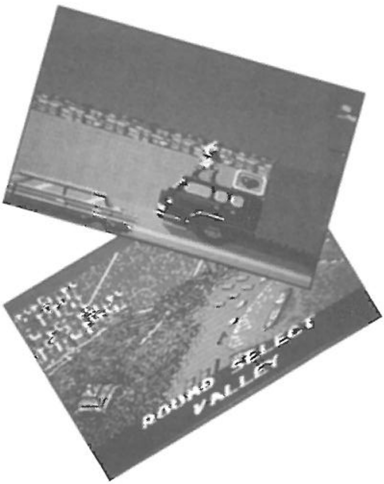

• Con todos estos enemigos esparcidos por ahí, lo último de lo que tienes que preocuparte es de cargártelos con rapidez, de manera que no agotes el tiempo. La buena noticia es que en ninguna de las versiones del juego hay un límite de tiempo. O sea que no hay excusa para ser impaciente.

• En ambas versiones del juego los puntos se consiguen al alcanzar ciertos objetivos y al vencer a enemigos. En Master System cada vez que venzas a un Thug, Gunman, Frogman o Mosca Ninja vas a ganar 100 puntos. Por cada Ninja Verde conseguirás 200 puntos, porque son más duros de pelar. Los Mongos todavía son más difíciles o sea que conseguirás 300 puntos por cada uno de ellos que te cargues.

## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*Un buen ninja siempre intentará tener el máximo de puntos, o sea que no dejes que nada se interponga y utiliza al máximo las secciones de los bonus.*

• También obtendrás puntos y poder al rescatar a los chicos. Cuando entres en la sección de bonus no vas a conseguir todos los puntos, pero si actúas bien (y lo harás si no dejas de disparar los shuriken como si en ello te fuese la vida) tendrás oportunidad de utilizar la magia ninja (que es especialmente útil en los últimos niveles).

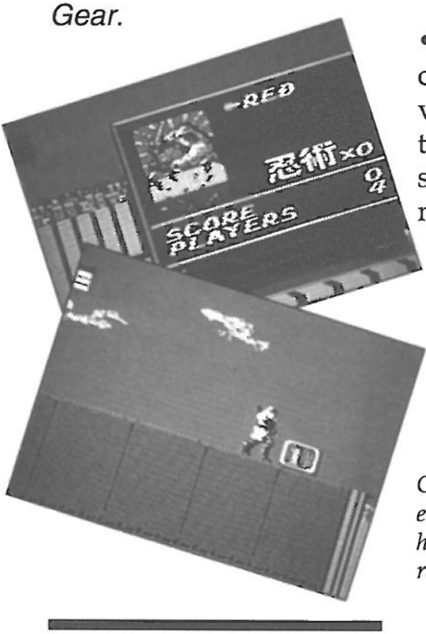



*Si consigues finalizar una fase en Game Gear, obtendrás todo tipo de bonus.*

• En la versión de Game Gear también obtendrás puntos por eliminar a los malos además de ganar bonus al final de cada fase. Los bonus incluyen: un bonus al rescatar a tus compañeros, un bonus de vida por finalizar la fase con el medidor de vida tan lleno como sea posible y un bonus secreto para..., bien, ¡no vamos a decírtelo todo!

## ESTRATEGIA

*Las dos versiones de* Shinobi *son conocidas por su dificultad, de manera que definitivamente se tienen que aplicar las reglas básicas de paciencia y reflejos rápidos mientras vas pasando por las diferentes partes del juego. Pero si lo que quieres es exprimir el juego aquí te enseñamos cómo hacerlo en Game Gear.*



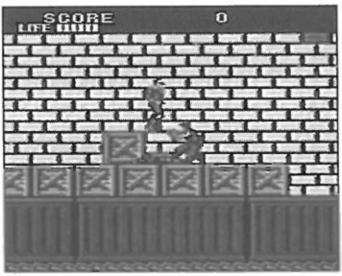

- Empieza en la carretera con el shinobi rojo (bueno, tienes que hacerlo, ¿no?) y ábrete camino en la sección de la carretera. Cuando llegues a la sección de los edificios vigila a los chicos de los martillos y utiliza tu magia ninja cuando te enfrentes con los muchachos de las pistolas láser. Encima del segundo edificio hay un poder para ti que no deberías olvidar.

- Cando estés luchando contra el helicóptero volador apréndete sus tácticas de ataque, siempre utiliza las mismas.

*Cuando hayas pasado estos edificios, podrás luchar contra el helicóptero que tiene a Rosa retenido.*

## ESTRATEGIA

*Elabora el plan de rescate y ordena los colores correctamente y verás que todo es más fácil.*

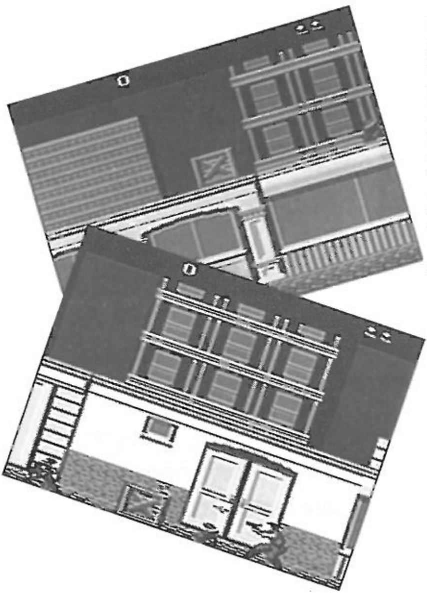



• Cuando hayas rescatado a Rosa ve al puerto. Rosa podrá correr por los diferentes niveles utilizando su habilidad de andar por los techos. Cuando estés luchando contra el robot del final del nivel tira bombas a la espalda de Amarillo cuando el brazo del enemigo tire hacia atrás por segunda vez.

• Cuando Amarillo esté rescatado ve al valle y utiliza a Amarillo para andar sobre el agua. Cuidado, porque grandes cantidades de hombres ranas van a saltar frente vuestro justo cuando no queréis que lo hagan. Tan pronto como llegues al final del nivel pasa a Rosa y salta hacia arriba y a la izquierda y quédate allí. Mata al ninja del final del nivel tirándole una bomba cuando entre en la pantalla por el lado izquierdo.

## ESTRATEGIA

*La saga de los ninjas rojos lucha para rescatar sus camaradas multicolores. El siguiente será el Verde...*

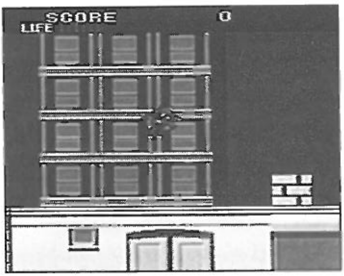


• Utiliza a Azul en el bosque y usa su magia ninja para volar allí donde tengas que ir. Cuando llegues a las estatuas utiliza a Rosa para que salte y bombardee sus cabezas. Cuando llegues arriba de la torre en el segundo nivel, ve al poste blanco. Salta y dispara hacia la derecha. Utiliza a Azul para matar la máscara tirando el yo-yo desde la esquina izquierda. Ahora ve al centro de la pantalla, mira hacia la izquierda y dispara de nuevo. Después vuelve a la izquierda y dispara de nuevo, repite este proceso hasta que hayas vencido al jefe y Verde esté en libertad.

## ESTRATEGIA

*Y por último, pero no por ello menos importante, tendrás que limpiar Neo City. Utiliza a Verde directamente y salta sobre los bloques que están cayendo. Ve al bloque que tengas más cerca y utiliza el super salto de Verde para llegar a la puerta de la izquierda y cruzarla.*

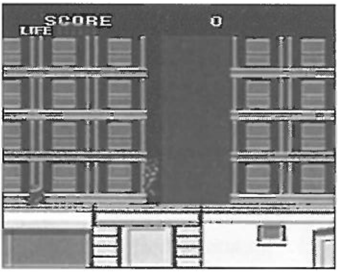
• Cambia para Amarillo, de forma que puedas saltar hasta el tobogán de agua y hasta arriba de todo. Cambia a Azul y en la siguiente pantalla ve hacia la derecha. Utiliza la magia ninja de Azul y ve a la puerta del fondo a la derecha. Aquí encontrarás otra máscara a la qué vencer de forma que utiliza el mismo método que antes. Salta los bloques que desaparecen hasta que llegues a la habitación del rayo láser.




• En el fondo de esta habitación hay un poder, una vez lo tengas vuelve hacia arriba y pasa por la puerta de la izquierda. Utiliza a Verde para matar el robot. Cambia para Amarillo y vuelve al tobogán de agua y seguidamente pasa por la puerta del final a la izquierda.

## ESTRATEGIA

*Estás en las profundidades de Neo City luchando por sobrevivir, y te estás muriendo de ganas de saber qué es lo que tienes qué hacer a continuación. Sigue leyendo...*




• Pasa a Azul y muévete lentamente porque los malos vienen a atacarte. Pasa a la siguiente sección entrando por la puerta superior. Cuando llegues a la habitación roja utiliza a Rojo y a la magia para hacer pedazos los bloques. Cambia para Rosa y camina por el techo hasta que llegues a las púas y sal por la puerta superior.

• Cruza rápidamente la habitación y utiliza a Rojo cuando necesites su magia para hacer añicos las rocas. Atraviesa la puerta izquierda del fondo y utiliza a Rosa para matar al ninja igual que antes.

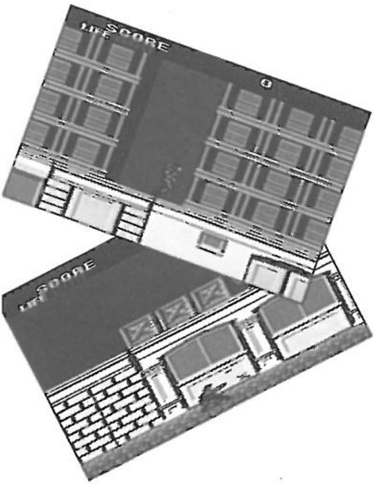
• Pasa a azul y balancéate o vuela mientras vas hacia la derecha. Pasa por la puerta superior y vigila las bolas con púas antes de salir por la puerta inferior.

## ESTRATEGIA

*Pasa a Rojo para eliminar el elicóptero y luego sigue la misma ruta que antes hasta que vuelvas a llegar a la habitación con púas, pero esta vez pasa por la puerta de la derecha.*

• La magia de Rosa para el agua que está subiendo de nivel en la siguiente habitación, y la magia de Rosa debería llevarte a través de la habitación oscura que viene a continuación. Pasa a Verde en la siguiente sala y utiliza el super salto para cruzar los bloques que están cayendo. Dispara a los robots de la siguiente habitación y utiliza a Azul para seguir volando.

• Cuando llegues al shinobi láser utiliza a Rojo. Salta y usa la espada de su cabeza cuando acabe de tirar la bomba y entonces pasa por debajo de su mano cuando tire el boomerang. Continúa así y en poco rato se habrá terminado el juego, si las cosas se ponen desesperadas utiliza la magia de Verde y vuelve a pasar a Rojo.




*Azul es muy práctico cuando tienes que pasar por encima de grandes agujeros, simplemente pone a trabajar su yo-yo.*

## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*En Master System entrénate mucho en la ronda de bonus. La mágia que puedes obtener es naturalmente muy útil pero también conseguirás muchos puntos por cada uno de los ninjas que destruyas.*



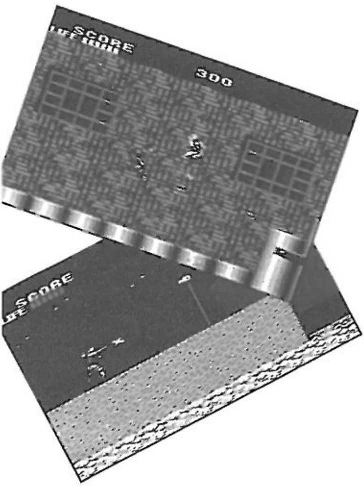

• En las dos versiones del juego vale la pena acordarse de los niveles y de qué enemigos aparecen en dónde. Siempre están en el mismo sitio cada vez que juegues. Una vez sepas donde van a estar será mucho más fácil encararte a ellos.

• En Master System no te dejes coger por los Mongos. La mayoría de las veces será fácil escabullirte de los boomerangs que tiran y sólo será necesario que les des en la espalda o en los pies para dejarlos fuera de combate. Lo mismo puede decirse de los ninjas Verdes, simplemente esquívalos y dispárales shuriken a su rótula, es lo más seguro y la forma más efectiva de pasar por los diferentes niveles.

## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*Si en Game Gear conoces la distribución de uno de los niveles intenta cruzarlo lo más rápido posible, quedarás sorprendido de la cantidad de malos que no pueden seguirte y que por tanto no podrán atacarte.*

• Las Moscas Ninjas no son tan duras cuando sabes de la forma que actúan, vienen volando hasta la pantalla apuntando en tu dirección, de manera que muévete. Entonces ellas saltando en el aire se dirigirán a tu nueva posición, muévete otra vez y lánzales shuriken cuando estén a punto de ponerse a volar o vayan a parar. Con un par de golpes pasarán a la historia.

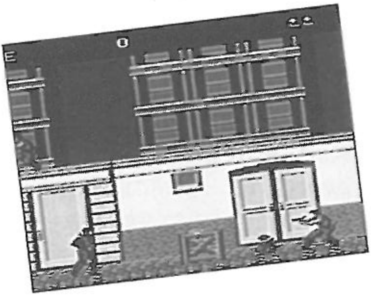



• A no ser que no tengas más remedio no intentes acercarte al enemigo y dale patadas o puñetazos hasta matarlo. A pesar de que estés harto de matar a todo el mundo con tus shuriken, no deja de ser la forma más segura y eficaz de ir superando las diferentes fases.

*No te molestes en utilizar manos y pies, elimínalos cada vez con un shuriken.*

## HECHOS Y HAZAÑAS

*Cuando* Shinobi *apareció por primera vez en Master System se hizo tan popular que se decidió hacer una versión más simple del juego para que los jugadores más jóvenes también pudiesen disfrutar de la experiencia.*



• Para este juego especial dedicado a jóvenes jugadores, Sega decidió utilizar a Alex Kid, uno de los personajes más populares de Master System, y hacer que una de sus aventuras transcurriera en *Shinobi* donde se las vería con algunos de los enemigos del juego original.

• La mezcla funcionó y *Alex Kidd in Shinobi World* es uno de los juegos más populares que hayan aparecido en Master System.

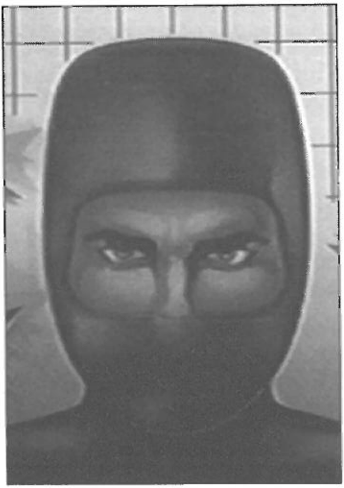


## HECHOS Y HAZAÑAS

*A finales de la segunda mitad de 1992 está previsto que aparezca* Shinobi 2 *en Mega Drive. ¿Que cómo será? No tengo ni idea, pero apuesta lo que quieras a que será igual de emocionante que las versiones originales de* Shinobi.

• Al aparecer Mega Drive se decidió que esta máquina necesitaba su propia versión de *Shinobi*, una versión mejorada y actualizada para utilizar el mayor poder procesador de una máquina superior. Así nació *Revenge of Shinobi* que rápidamente se convirtió en uno de los productos más vendidos de Mega Drive.

• La versión de Game Gear de hecho es una mezcla de las dos versiones, el personaje principal y algunos de sus movimientos provienen de *Revenge of Shinobi* de Mega Drive mientras que el mundo del juego y la forma de jugarlo tienen mucho del *Shinobi* original de Master System.



Revenge of Shinobi *en Mega Drive, continúa la historia en una máquina superior.*

## SECRETOS

*En la versión de Master System los personajes de final de fase son muy duros de pelar, pero dejarán de serlo en cuanto sepas dónde tienes que golpearlos. Ahí va la manera de cargártelos:*




*La confrontación final con el Ninja Enmascarado en Master System.*

• **Ken-Ho**: No pares de saltar y las bolas de fuego pasarán por encima. Dispárale tres veces a la cara y morirá.

• **Black Turtle**: Tendrás que darle al helicóptero justo en el morro. No pares de disparar e intenta no preocuparte de los ninjas de alrededor.

• **Mandara**: Cólocate junto en las columnas y no pares de disparar. Mátalo disparando al cristal de su frente.

• **Lobster**: Éste sí que es duro. Su punto débil es la cara, pero tendrás que cronometrar tu salto con el momento justo en que deja caer la espada. No es fácil, pero puedes hacerlo.

• **Ninja Enmascarado**: Este tipo aparecerá con diferentes aspectos. Cuando él salte primero no te muevas; haz que tu disparo coincida con el momento en que se saca el escudo, que será justo cuando acabe de aterrizar.

## SECRETOS

*Hay unos cuantos secretos importantes a descubrir, pero no te los vamos a revelar a no ser que quieras descubrirlos. Si quieres hacerlo sólo tendrás que descodificar la frase en clave que está en letras negritas utilizando la letra anterior a cada una de las letras. Por ejemplo, una B es una A, de manera que la palabra Shinobi codificada es* ***Tijñpcj****.*




• El tipo torbellino podrá ser vencido fácilmente. Ve hacia él y agáchate para evitar sus disparos. Cuando estés lo suficientemente cerca dale tres coces. El resto de aspectos del Ninja Enmascarado pueden dejarse fuera de combate golpeándoles cuando se quite los escudos.

• Para seleccionar en Master System una fase en la que comenzar, incluida la final con la última lucha, simplemente tendrás que pulsar el mando cuando aparece el título y la cara a toda pantalla, en la siguiente secuencia: **Bcbkp, bcbkp, jarvjfseb, efsfdib, bssjcb, bssjcb z qvmtb fm cpupñ 2.** Tendrás que ser muy rápido pulsando el botón, pero sabrás cuando lo consigas.

# MÁXIMAS PUNTUACIONES

# MÁXIMAS PUNTUACIONES

# ÍNDICE

## NOTAS

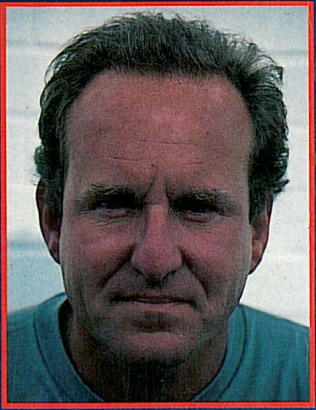
Escribe aquí tus propios secretos, notas y trucos:

# SEGA
## PRO - MASTER
### VOLUMEN 2

¿Crees conocer bien
los juegos Sega?
**PIÉNSALO DOS VECES...**
Ésta es la guía OFICIAL
Sega de tres de sus mejores
juegos y te enseña todos los
secretos de Sega:

- Cómo conseguir magníficas puntuaciones.
- La distribución de los diferentes niveles (incluso los escondidos).
- Los poderes de tus enemigos y la forma de luchar contra ellos.
- Consejos que te harán ser el primero en las tablas de puntuaciones.
- Historia del juego, los programadores y el cotilleo.

Si te tomas los juegos en serio, utiliza
Sega Pro-Masters.
Necesitas lo mejor para ser el mejor.


IAN LIVINGSTONE

TEXTO DE ANDY SMITH & BOB WADE

EDICIONES APOSTROFE
ISBN 84-455-0062-7
10092
9 788445 500620